1UP HIGH SCORE 2UP
00 000000

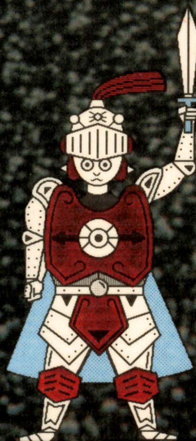
いとうせいこう監修

ゲーマーハンドブック

GAMER

[TVゲームワールド]冒険の手引き

HANDBOOK



1989 NESCO

NESCO

CREDIT 0

1UP 00

HIGH SCORE 000000

2UP

いとうせいこう監修

ゲーマーハンドブック

GAMER

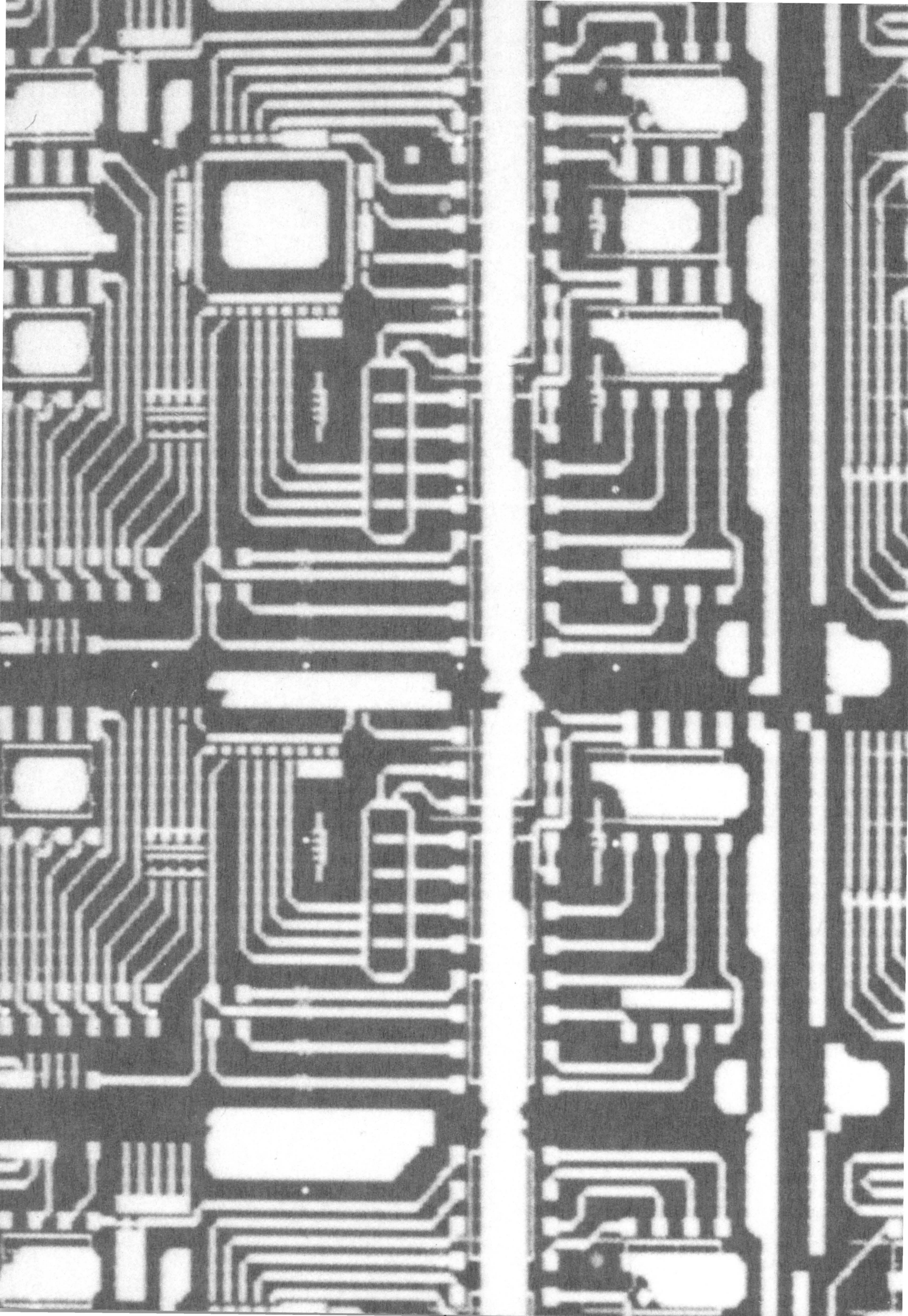
［TVゲームワールド］冒険の手引き

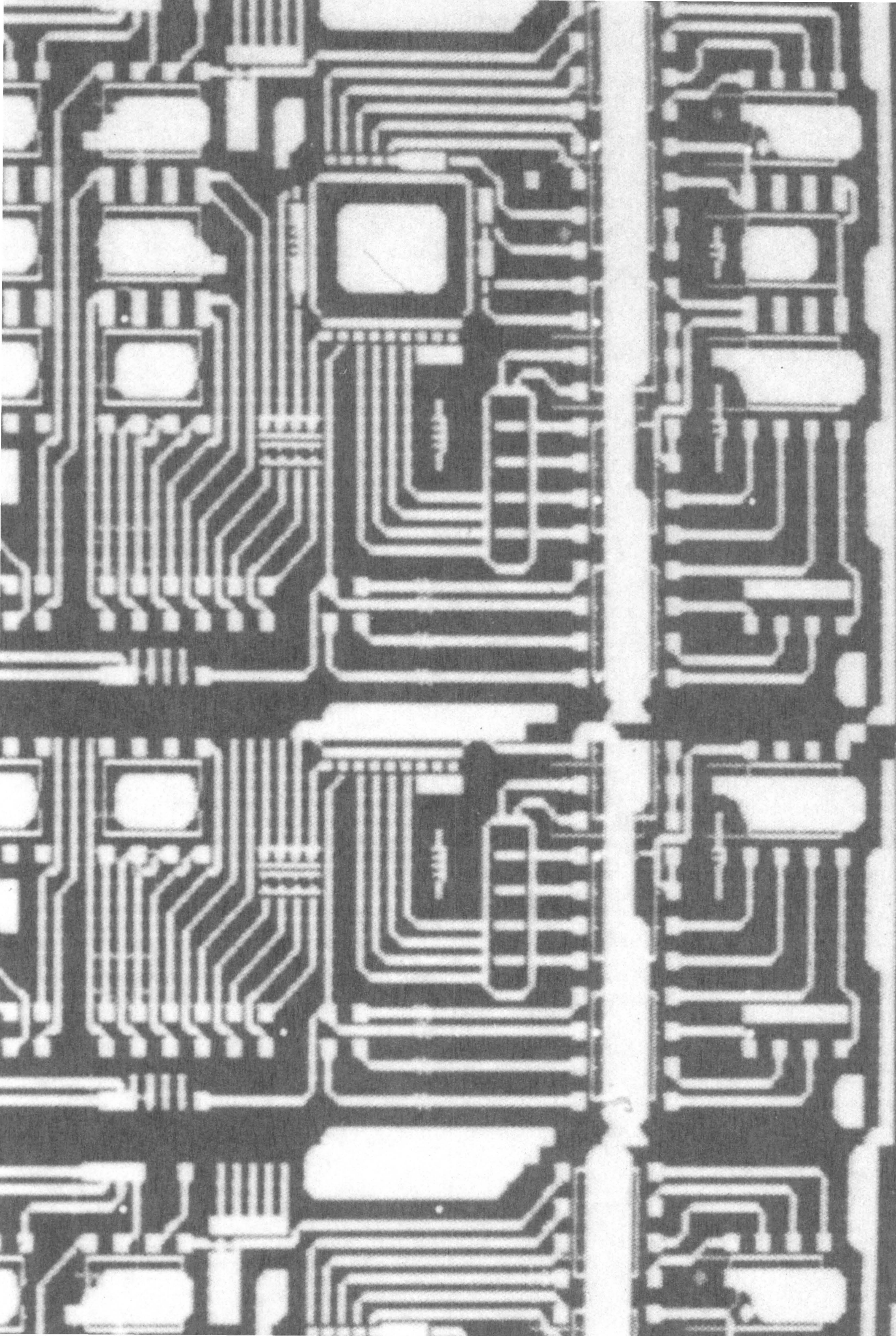
HANDBOOK



NESCO

CREDIT 0





GAMER HANDBOOK

思えば、人類の歴史はゲームの歴史なのである。そういってわかりにくければ、ルールの歴史といいかえてもよい。我々人間はあらゆるルールの中で生きてきたのだ。もちろん、その中には私のようにルール嫌いも沢山いただろうが、そんな人間がルールを壊した後にも、また別のルールが残る。まあ、考えてみればやっかいなことだが、そうしていないと生きていけないのが人間なのである。例えば、私が今あなたに語りかけるために用いている言語、すなわち日本語もルールだし、当然英語だってそうだ。スワヒリ語も広東語もエスペラント語も、すべてルールなのだ。つまりゲームなのである。ルールの中で行われるすべての行為がゲームなのだから。そんなゲームからの逸脱を企てることは難しい。デタラメの日本語を書けばいいか、というとそうでもないのだ。げてはに、いろめけしたな。一見、日本語というゲームから逸脱したようだが、残念ながらこの『げてはに、いろめけした』は日本語でない何か別のゲームになってしまっている。そもそも日本語として通じないのだから、特に"日本語から逸脱した"わけでもない。ちょいと、のっけから難解なことをいってしまったようなので、話を元に戻すが、とにかくこの世の中、ほとんどがゲームなのだ。そのことに間違いはない。ゲームでないのは個性の人生だけなのである。世間では『人生はゲームだ』といわれるが、実はそんなことはないのである。なにしろルールはころころ変わるし、不条理

◎INTRODUCTION

いとうせいこう

ゲーマーの「倫理」

な死があるし。しかも、その死はあくまで一回性の死であって、とり返しがつかないのだから。私の尊敬する知性、中森明夫はある時こんな名言を吐いたものだ。『人生はゲームじゃない。だからこそゲームは面白い。そして人生も』なるほど至言だ。つまり、人生をシミュレートするのがゲームではないのである。 同時にゲームをシミュレートするのが 人 生でもない。 どちらもが互いに照り返し、その面白さを増幅させるのだ。互いにまるで異った存在として。いやはや、なにしろ改行がないのでわかりにくい文章になっていることと思う。私自身、書いててうっかり文脈を見失うくらいだ。だが、これもゲームだと思って、読み進んでいただこう。ここで話がまた変わる。この本は、すべてのＴＶゲーム愛好者に捧げられている。それはタイトルを見てもわかっていただけることだろうと思う。上級者であろうが、ど下手であろうが、他人がやってるゲームを後ろから見ているのが好きな出歯亀野郎であろうが構わない。とにかく、モニター上に現われるゲームが好きな人々のために作られた本なのだ。それらの人々が、よりゲームをうまくクリア出来るように書かれた章もあれば、こんな楽しみ方もあるぜ風の章もある。つまり、ゲームをやる手を休めて読んでもらえたら、と思って作られた書物なのである。たいていの、いわゆる"ゲーム本"というヤツは限定されたソフトに対する攻撃指南であり、ゲームをやる手でめくるわけだが、これはその手を休めてもら

いたいのだ。もっと余裕を持って、ゲームを楽しもうじゃないですかという精神である。人生でないもの、人生とは別のものであるゲームを楽しむことで、人生が楽しくなればこんなに結構なことはない。ちょっといい子ぶっちゃったりしたが、まあ嘘はいっていない。そういう本なのだ。また話は変わる。変わりついでにデタラメを書いておこう。ふてれば、かねわかしいほとますね。気がつかないで読みとばすヤツも多いことだろう。さて、ＴＶゲームについての私見である。現実と虚構が逆転してしまう、という物語がどうしてこうも多くの人間に受け入れられてしまうのか。私には不思議でならない。『そういうお前こそ、そんなテーマの小説を書いたじゃないか』といわれそうだが、私はそんなことを書いたつもりなどないのだ。むしろ、現実と虚構という二項対立自体が変だぞ、というのが私の考えた基本だからである。現実自体が、人間に押しつけられた虚構によって成り立っているのだし、そうなれば虚構もまた現実に浸食されているのだから。だって、虹が三色にしか見えない民族もいるんですよ。別に目が悪いわけじゃない。文化によって、例えば青と紫の区別が必要とされていなければ、人間はそれらを一色とみなす。それだけの話なのだ。七色あるのが現実だ、と思ったら大間違いなのである。えらそうに、俺こそが現実をみすえてるなんて考えてるヤツが私は大嫌いなのだ。ま、それはともかく、私は現実と虚構がせめぎあうゲームから抜け

出して、『新しいリアル』とでもいう他ない生き方を見つけようとする子供を書きたかっただけなのだ。こんなところで言い訳がましいことを書いても仕方ないけれど、いまだに、ＴＶゲームが人間の"現実"とやらをねじ曲げると考えている人たちに私は我慢ならないのだ。それじゃ、あんたの現実はどれほど確かなのか！むしろＴＶゲームというあり得ない現実を体験することによって、我々は人生上の現実とやら嘘っぽさに気づくべきなのではなかろうか。ＴＶゲームという虚構の中から、そんな嘘だらけの人生を見すえるべきなのではないだろうか。もちろん、それからどうするかは一人ずつ別々だ。まるで、ゲームをクリアするのにあらゆるやり方があるように。そういう意味でいえば、この本はひょっとすると人生の教則本なのかも知れない。虚構だらけの現実。目に見えないルールで縛られた人生を、あたかもバグでも探すかのように検証し、その上でどうそれを乗り越え、楽しむかの教科書。ある人はひたすら指の動きを鍛えて、嘘だらけの人生をひた走り、またある人は自分だけの回り道を堪能し、さらにある人は斜めに構えて笑って過ごす、と。なにしろ、ゲームは人生を照り返すための存在なのだから。また誤解されるといけないから、しつこくもう一度書いておくが、ゲームは人生なんかじゃない。人生もゲームじゃない。人生をゲームにしないために、ゲームを楽しむ。それがゲーマーの倫理なのだ。だから、この本は倫理の書である。

CONTENTS

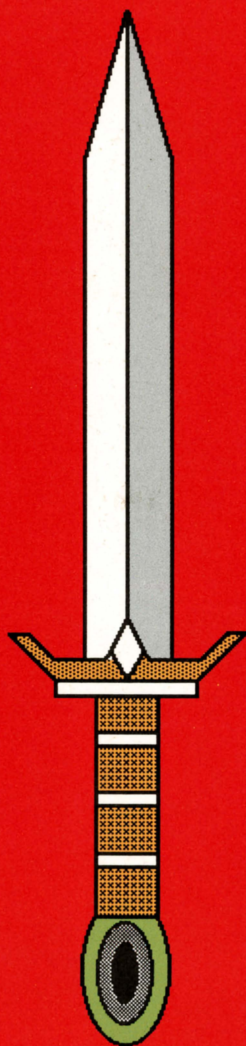
SUPERVISER	SEIKOH ITO☆
EDITOR	TAKASHI WATANABE☆☆ KAZUKI ENDO☆
WRITER	KUMIKO TAKAHASHI★ KAZUKO SASAKI☆ NORIKO OKETANI☆☆ KAGEYAMA☆ DARKHORSE K
ART DIRECTOR	NAOYA NAKAMURA☆☆
DESIGN	MASARU YOKOYAMA☆☆
PHOTO	KAZUTOSHI WATANABE YUTAKA TAMAGAWA RENJI TACHIBANA
ILLUSTRATION	NOBUO GOTO☆☆
SPECIAL THANKS	TOKYO ITOI SHIGESATO OFFICE NINTENDO CO.,Ltd. ASCII CORPORATION

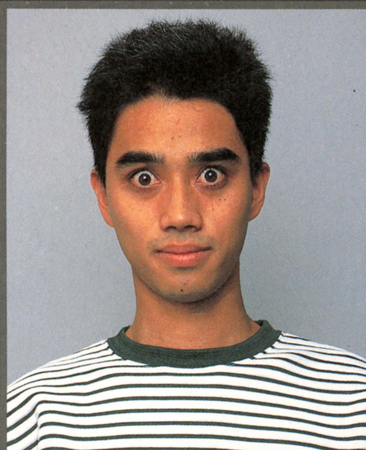
☆ EMPIRE SNAKE BUILDING
☆☆ PEACE OF MOUNTAIN
★ BIG PINK

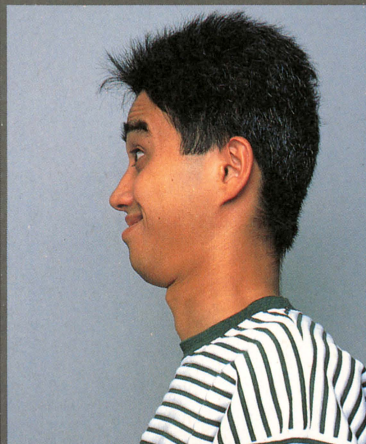
world 1

GAMERS' INTERVIEW
スターゲーマーの伝説

TVゲームを極めたスゴイやつら







田尻智

TAJIRI SATOSHI

『ゲームフリーク』主宰。中学生の時にインベーダーゲームにハマッたのがきっかけで、ゲーセン通いの毎日が始まる。高専時代に、アーケードゲームのミニコミ『ゲームフリーク』を発行。ファミコン発売前で、もちろんTVゲーム雑誌などなかった当時、攻略から新作ゲーム情報まで網羅した同誌は、ゲーセン野郎たちのバイブル的な存在となった。ファミコンのブームとともに、ミニコミのほうは休刊となったが、かわりにファミコンソフトの自主製作を開始。3年がかりでつくったそのゲーム『クインティ』は、『ゲームフリーク』の作品として、'89年夏にナムコから発売され高い評価を受けている。

TAJIRI. 1

■生年月日「1965年8月28日」■身長「180cm」■体重「55kgぐらい」■血液型「A型」■星座「乙女座」■趣味「映画を観ること。ジョン・ウォーターズとかの屈折したやつが好き」■貯金「1000万円」■持ち物の中で一番高価なもの「クルマ。車種は秘密」■持ち物の中で一番大切なもの「アーケードゲームの基盤」■彼女いる歴、いない歴「いる歴／6カ月」■好きな女のコのタイプ「かわいいものが好きなコ」■嫌いな女のコのタイプ「でしゃばり」■好きな食べ物「和食ならなんでも」■嫌いな食べ物「羊羹など極端に甘いもの。ナチュラル・チーズなど牛乳くさいもの」■1日の食事「朝、昼、夕、夜。4回」■パンツ「トランクス派」■寝るのは「ベッド派」■トイレ「洋式派」■弱点「注射、カミソリ」■くせ「なんでも大げさに言う、と人は言う」■既往症「なし」

TAJIRI. 2

■最初の記憶「3才ぐらいの時、母親の編み機で遊んでいた」■学生時代「とにかく毎日、ゲーセンに通っていた」■いままで一番嬉しかったこと「自分のつくったゲーム(クインティ)が発売されたこと」■いままで一番恐かったこと「オバケの出そうなところへ行った。怖いよー」■いままで一番頭に来たこと「頼んでいない寿司が来たことがある。怒!」■いままで一番恥ずかしかったこと「恥ずかしかったことは全部忘れるようにしている」■いま1億円もらったら「すぐ使っちゃう。おいしいものを食べて、ほしいものを買おう」■最高のぜいたく「好きな人とずっと一緒にいれたら」■起きた時にまずなにを考える「たくさん眠れたかな」■寝る前になにを考える「たくさん眠れるかな」■いま一番関心があること「ゲームづくりの手法を学ぶ意味で映画」■今度生まれるなら「やっぱり人間。男でも女でも」

TAJIRI. 3

■主な活動「ゲームソフトの制作。『ファミマガ』『必勝本』でゲーム解説など」■収入「月給で約60万円」■1カ月にゲームで使うお金「平均で1万円いかない」■プロになったきっかけ「ミニコミをつくっている時に、『ログイン』編集部にいた野乃村文宏氏と知り合ったこと」■プロとアマのちがい「嫌いなゲームを最後までやれるかどうか」■1日でゲームに費やす時間「15分」■この仕事のいいところ「好きなことをやってお金がもらえる」■この仕事の嫌なところ「生活が不規則になる」■仕事に飽きた時「ビデオを見る。もっと時間があれば遊園地」■転職を考えたこと「たまに」■転職するとしたら「ふつうのサラリーマンでいい。それでいい」■周囲の評判「友だちにはうらやましがられる」■10年後「いまとあまり変わらないと思う」

TAJIRI. 4

■所有ハード「ファミコン、PCエンジン、アーケードゲームの筐体」■一番好きなハード「アーケードゲーム」■所有ソフト「手元に残っているのは50本くらい」■一番好きなソフト「ゼビウス」■七つ道具「アスキーのジョイスティック。ファミコンはビデオ出力ができるように改造した。モニターは、個人ではソニーの21インチ。会社でシャープのC1(ファミコンTV)」■得意なジャンル「アクション、シューティング、パズル」■遊びとしてやるゲーム「RPG」■最高得点記録「ゼビウス/9,999,999点」■最長プレイ記録「マッピー/12時間」■ゲーム歴「11年」■ライバル「特にいない」■プロを目指す人へ「ゲームデザイナー的な視点でプレイするといいと思う」

インベーダーゲームが流行ってた頃、インベーダーにもいろんな種類があったのを覚えてません？　コンピュータゲームの著作権がまだ確立していなくて、レコードでいえばブートレグみたいなのが、いっぱい出てた。『スペースエージェント』とか『ミラクルインベーダー』とか、タイトルだけ変えて中身はほとんど同じだったり、タイトルは同じなのに中身がちがっていたりする。そういうのが、すごく面白くてね。なんか足が４本あるぞとか、ＵＦＯが葉巻型じゃなくてアダムスキー型だとか、変わったのを探してはメモしたりしてね。中学の１～２年にかけてかな。『パックマン』とか『ギャラクシアン』とかが出てきても、まだインベーダーはやめなかった。要するに、インベーダーの世界を極めたいというか。その頃、すでにゲームフリーク、ゲームマニアになってたんです。

インベーダーにいいかげん飽きてからも、ゲームセンターには相変わらず通ってて、盆、暮れ、正月、行かない日はなかった（笑）。新しいゲームが入ると、とりあえず全部やって、それをまたメモしたり……。とにかくゲームセンターにいることそのものが、幸せだったんですね。

『ゲームフリーク』を出したのは、高校２年の時です。その頃は、これだけゲームを面白がってるのは自分だけのような気もしてて、一方で、同じように面白がってる奴はけっこういるんじゃないかとも思ってた。それと、この面白さを知らない奴らに教えたいというのもあって、ミニコミをつくろうと思ったんですね。夏ぐらいから原稿をコツコツ書きはじめて、年明けに出したんです。ゲームのテクニックを解説したり、新しいゲームの情報を載せたり、いまのゲーム雑誌の原型みたいなものですね。コピーをホッチキスで綴じて、20部ぐらいつくった。で、新宿の同人誌を扱ってる本屋さんに置いてもらったんだけど、これが売れたんですよ。それを読んだ奴から「こういうのを待っていた」とか手紙が来たりして、すごくうれしかった。その手紙をくれた奴というのが絵がものすごくうまくて、それで手伝ってもらうようになったりして、仲間が増えていったんです。一時期は会員が1000人ぐらいになったのかな。

ちょうどその頃、同時多発的に、富山でも同じようなことを始めた奴らがいたり、都内にもグループができてきたりして、激しい闘いが繰り広げられたんですよ（笑）。一種の情報合戦ですね。相手より優位に立つには、ビデオゲームに対してどれだけ情報量を持っているかがポイントになる。当然、ゲーセンでプレイする時も、相手のスパイがいるかもしれない。ヒーローになるのは気持ちいいけど、情報が漏れるのはまずいといって、段ボールかぶせてやった奴もいましたね（笑）。

ファミコンに「インディーズ」があっても、いいじゃないか

僕たち『ゲームフリーク』は逆に、さまざまな方法で得た情報をバンバン露出することでステータスを獲得してたんだけど、ファミコンが出てファミコン雑誌がメジャーから創刊されるようになったら、その意味が薄れてきちゃったんですね。それでミニコミの次はなにかというんで、ゲームづくりのほうへ動いていったんです。インディペンデントでファミコンソフトをつくろうってね。だけど、公式に機材や技術の提供を受けるには何千万円もかかる。そんなお金はないから、自分たちでファミコンを解析しようということになった。ファミコン本体の基礎的性能を知ることから始めて、ソフトのプログラムを解析したりして、少しずつ突きつめていくんです。必要な機材も買うと高いから、秋葉原で部品を買ってきて、自分たちでつくったりしてね。

同時にファミコン雑誌の原稿も書いてたんだけど、僕にしてみたら楽な仕事だったから、もう鼻くそほじりながらやっちゃうみたいな感じで（笑）。そういうことしながら、地下的な作業をずーっとやってて。で、この間、ようやくそのゲームが出たんですよ。結局、丸3年かかったのかな。『クインティ』というゲームで、発売はナムコなんだけど、ちゃんと『ゲームフリーク』の©も入ってます。

『クインティ』は、原点志向のゲームですね。別にこういうやり方に固執してるわけじゃないんだけど、僕はいまのゲームメーカーとかゲームデザイナーにすごく不満を持ってるんです。君たち、ゲーム本来の面白さを忘れてるんじゃないか、なんて思っててね。たとえば、いまの主流というと超巨大ボスキャラとかね。鬼のようにむずかしくて、なんだかわからないんだけどワーッてやっていくとガーッとでかいものが出てきて、100万発撃たないと死なないとか。最初はその迫力に驚くんだけど、すぐ刺激に慣れてしまうんですよ。すると、今度は、さらにでかくて1千万発撃たないと死なないとか、そっちのほうに行ってしまう。音楽でいうと、ギターの速弾きの世界ですよね。音楽の質を問うのではなくて、弾くための技術を問うみたいなね。だから、『クインティ』では、超ボスキャラは出ない、画面はスクロールしない、同じことを何回もさせる。それで、なおかつ面白いゲームをつくるというのが大命題でした。パンク？　そういや、そうかもしれませんね。心は、いつもゲーセン野郎ですから。

TAJIRI





鈴木弘明

SUZUKI HIROAKI

またの名を「アルツ鈴木」。朝日新聞が「新カタカナ職業」のひとつに「ゲーマー」を取りあげ、その代表選手として紹介されて以来、一躍有名になった。いわばプロゲーマーのはしり的な存在。現在は㈱アスキーの正社員。『ログイン』編集部でアルバイトを始めたのがきっかけで、'86年、『ファミコン通信』の創刊にゲーマーとして参加。『マリオ』や『ドラクエ』シリーズなど人気ゲームの攻略を手がけ、その地位を確立した。『ファミスタ』発表後は数々のゲーム大会で好成績をあげ、名声をほしいままにしてきたが、先日行われた大会では惨敗。「アルツの時代は終わった」とささやかれている。さて、巻き返しはなるか？

SUZUKI. 1

■生年月日「1965年10月10日」■身長「173cm」■体重「50kg」■血液型「A型」■星座「天秤座」■趣味「ゲーム、野球観戦。巨人のファン」■チャームポイント「札幌の人妻からファンレターまでもらってしまった、手」■一番大切にしているもの「アスキーカード」■持ち物の中で一番高価なもの「ビデオデッキ」■彼女いる歴、いない歴「いる／1年」■好きな女のコのタイプ「はっきりものを言う人」■嫌いな女のコのタイプ「しつこくてはっきりしない人」■好きな食べ物「カレー、ラーメン、ぎょうざ、ハンバーグ、納豆」■嫌いな食べ物「しいたけ、甘えび、魚の皮」■1日の食事「昼すぎと夜の2回」■パンツ「トランクス派」■トイレ「洋式派」■現在の所持金「570円」■貯金「ゼロ。給料日2週間前で、通帳の残高は18000円」■既往症「アレルギー性鼻炎」

SUZUKI. 2

■小さい頃「メンコを250枚とったり、江戸川で蟹取りをしていた」■いままで一番うれしかったこと「18才の時に30万のボーナスをもらったこと」■いままで一番恐かったこと「遊園地でパイレーツに乗ったこと」■いままで一番頭にきたこと「最近ではファミスタ'89で対戦した相手の態度」■毎日欠かさないこと「歯磨きとゲーム」■くせ「自分では気がつかないが、よく目をパチクリさせるとか動きがギクシャクしていると言われる」■これをやらせたら世界一「先の尖った大きなハサミでも鼻毛が上手に切れる」■いま1億円もらったら「500万円手元において、あとは貯金。その利子で生活したい」■いま一番したいこと「メジャーグラウンドで野球をやりたい」■最高のぜいたく「自腹で高い料理を食べてタクシーで帰る」■今度生まれるなら「野球選手」

SUZUKI. 3

■主な活動場所「アスキーのみ。現在は『ファミコン通信』」■収入「手取り20万ちょっと。正社員になったらバイト時代より減った」■ゲーム歴「アマ8年、プロ4年」■プロになったきっかけ「アスキーにバイトで入ったこと」■プロとアマのちがい「プロは自分の好き嫌いに関係なくゲームをやる」■1日にゲームをしている時間「会社で2〜3時間。家では1〜2時間」■仕事の時間帯「最近は昼型に切りかえたので朝11時から夜8時ぐらいまで。ゲーマーだけしていた時は1日が48時間だった」■仕事に飽きた時「ゲーム」■転職を考えたこと「ある」■転職するとしたら「銭湯のタイル貼り、本屋さん、模型屋さんになりたいと思うことがある」■10年後「立派な編集者」■この仕事のいいところ「発売前のゲームができる。クソゲーをつかまされないですむ」

SUZUKI. 4

■所有ハード「ファミコン、セガマークIII、借物のPCエンジン、パソコン」■一番好きなハード「ファミコン」■いままでに壊したハード「3台」■所有ソフト「120〜130本」■七つ道具「まず自分の体と忍耐力。そしてモニターを掃除するもの。モニターは14インチ1台、12インチ1台、最近29インチも買った」■得意なジャンル「マリオタイプのアクションゲーム」■苦手なジャンル「ロールプレイング。苦手というより面倒」■一番好きなゲーム「ファミスタ'87」■最高得点「アーケードのノーティボーイなら時間と体力のあるかぎり、いくらでもできる。ノバ2001も同様」■ライバル「いない」■他のプロに負けないポイント「正攻法で気合を入れてファミスタをすること」■どうしたらゲームがうまくなる「何度もくり返すこと。天才じゃなければ努力しかない」

ゲーマーの第一人者というとおこがましいけど、僕は僕なりに気をつけてたことがあるんです。それは、編集者から頼まれたものは、ことわらない。どんなにつまらないゲームでも、とにかく頼まれたらそれを極めること。メジャーなゲームはクリアしてあたりまえだったから、それならそれで誰よりも早くクリアしてしまうこと。まわりの人を、すべてライバルに見立ててたところがありますね。

ゲームを仕事と考えるようになったのは、『ゼルダの伝説』の時からだったと思います。『ファミ通』が創刊される前で、僕は『ログイン』編集部でファミコンやMSXのゲーム記事づくりを手伝っていたんですけどね。とにかく、誰よりも早く『ゼルダ』をクリアしようと決めたんですよ。そうすれば、みんなも一目おくだろうと思ってね。隠し扉を見つけたら、誰も気がつかないうちに「見つけましたよ」って報告する。そうすると「おう、よくやったじゃん」みたいな（笑）。先に見つけたほうが勝ちですからね。

『ファミ通』が創刊してすぐに、『マリオ2』の特集記事をつくることになって、特別チームが編成されたんですよ。この仕事ができるのは僕しかいない、と思いましたね。任天堂からはいっさい情報は提供されないので、各誌が独自に攻略しなくてはいけなかった。いまでも『ドラクエ』なんかそうだけど、どこまで謎を解き明かすことができるか、雑誌間の熾烈な争いになるんですよね。当然、何日間か徹夜になるという暗黙の了解があるわけで、そのためのチームなんですよ。必要なのは徹夜ができて、しかも誰よりも早くクリアできるゲーマーなんです。編集部には腕のたつゲーマーが他にも何人かいたけれど、そうなったら僕しかいない。まあ、その頃は学生のゲーマーが多くて、24時間フルに働けるのは僕だけだったからなんですけれどね（笑）。

サンプルが届いたのが、締切り直前。ゲーム攻略の時間は、実質2日ぐらいだったと思います。その間に8ワールドを全部クリアして、全マップをおこして、さらに隠された通路やコインやキノコをすべて見つけ出さなくてはならないんです。いかに早く、しかも正確にゲームできるか。これは、もう限界との闘いですよ。『ファミ通』としても波に乗れるかどうかの正念場だったわけで、それが僕の腕にかかっているのかと思うと、すごいプレッシャーでした。練習の時間なんて、まったくないんです。最後まで行くだけなら、それほど苦労はしないんですけどね。隠されたものを見つけるのが、もう大変。考えられるかぎりの可能性を試してみるんですけど、最後はカンですよね。

僕は苦労人、かもしれない

結果的には、うちが一番くわしくて正確でしたね。他誌は、けっこうキノコの位置がまちがっていたり、隠されたものを見つけられなかったりしてましたから。このゲームに関しては、僕自身かなり苦しんだけど、ある種極めたなという実感はありましたね。これで僕のゲーマーとしての地位も安定したって感じですね。それから間もなく、朝日新聞のコラムで、僕がゲーマーのひとりとして紹介されたんです。それ以後は、かなり状況が変わりました。まわりの見方も変わったし、自分でも「僕ってメジャー？」なんて思ったりして（笑）。『ファミ通』編集部への取材も増えてきたんだけど、その対応もほとんど僕がやらされるようになりましたね。

さらに『ファミスタ』が発売されて、雑誌対抗の大会で優勝したことで、また変わった。もともと野球好きだったことが功を奏して、『ファミスタ』ならアルツ鈴木、というイメージが定着したんです。もしかすると、あの頃が絶頂期かもしれない。この間の『ファミスタ '89』の大会では、みごと最下位になっちゃったから、そのイメージは地に落ちかけてるんです。

ぼくは努力家が好きなんです。白鳥がすいすい泳いでいるように見えても、実は水の中では必死に足をバタバタさせているようなね。僕は天才じゃないから、ずっとやり続けて努力するしかないんです。意志を貫けば岩をも通すっていうか。才能って自分で育てていくもんだと思うんですよね。

サインをすることが、ままあるんです。編集部に遊びに来た読者が一度帰った後、すぐに電話してきて、「あの、色紙買ってきたんで、これからまた行っていいですか」とかね。サインもらってどうするんだろうと思いながら、いつもの金釘流でクキクキッて書く。最近は名前だけじゃなくて、相手の名前となにか言葉も書きそえるようになりました。「人生、一ゲーム」とか「ファミスタ命」とか。別に意味はないんですけど、なんとなくそうしたほうがいいんじゃないかと思って（笑）。

SUZUKI





大堀康祐

OHORI YASUHIRO

『ゼビウス』制覇、伝説的ミニコミ「ゼビウス1000万点への解法」をきっかけにプロになる。スキューバダイビングなどをこなすスポーツマン。プロゲーマーという言葉から受ける印象とはちがった一面を持っている。ゲームに対する姿勢などからゲーマー界きってのモラリストとも言えそう。１億円もらったら「定期預金」を組むとか、最高のゼイタクは「会社を休んで潜りに行くこと」などといった部分に、妙な生真面目さを感じずにはいられない。ゲーム・ソフトの開発などをベースにいままでとはちがうジャンルに進出していきそうなゲーマーだ。早く、面白いことをしてほしい。

OHORI.1

■生年月日「1966年3月5日」■身長「174cm」■体重「62kg」■血液型「O型」■星座「魚座」■視力「左右ともに2.0」■趣味「スポーツ全般。特にマリンスポーツ、スキューバダイビング」■最終学歴「中央大学経済学部経済科在」■チャームポイント「でかい顔」■現在の所持金「5000円」■貯金「100万円」■一番大切にしているもの「プライベートな時間、友だち（特にゲーム以外の!!）■持ち物の中で一番高いもの「プロフィールプロ27インチ。27万円」■彼女いる歴、いない歴「いる歴／１年」■好きな女の子のタイプ「自分と喜怒哀楽の価値感が同じ人」■嫌いな女の子のタイプ「わがまま。異常にプライドの高い人」■好きな食べ物「甘いもの。特に果物」■嫌いな食べ物「辛いもの」■１日の食事「2回(3:00PM、2:00AM) ■パンツ「ブリーフ派」■寝るのは「ベッド派」

OHORI.2

■小さい頃「目立ちたがり屋。クラスによくいるうるさい奴」■学生時代「男子校だったので、特異な環境だった」■何才まで生きたい「55才。ボケる前に死にたい。一応21世紀までは生きる」■いままで一番恐かったこと「受験に失敗した時」■いままで一番頭にきたこと「友達と思っていた人に裏切られたこと」■いままで一番恥ずかしかったこと「TVで自分の汚い部屋がオン・エアされた時」■毎日欠かさないこと「適度な運動」■クセ「すぐチョーシに乗る。なれなれしくする」■この世からゲームがなくなったら「好きなスポーツに明け暮らす」■いま1億円もらったら「定期預金を組む」■最高のゼイタク「会社を休んで潜りに行くこと」■SEX「人並みよりやや好きなほうだと思う」■今度生まれるなら「人間に生まれたい。男。その時代に乗った好きなことをやりたい」

OHORI.3

■ゲーマーとしての仕事内容「会社→ソフト制作。ビデオ、レコードの企画・制作。フリー→ソフトの難易度等のセッティング。取説の制作」■収入「月50万円」■ゲーム歴「9年」■プロになったきっかけ「同人誌『ゼビウス1000万点への解法』が売れ、そのまま出版業界へ」■プロとアマのちがい「アマ→ゲームで楽しく遊ぶ。プロ→ゲームに遊ばれる。いやいやゲームをする」■1日にゲームに費やす時間「30分」■この仕事のいいところ「ギャラ。労働以上の報酬がある」■仕事に飽きた時「ゲーム(Pinball)、スポーツ(TVゲームはやらない)■この仕事に対する家族の反応「はじめは風当たりが強かったが、いまは大丈夫」■転職するなら「この業界のように未成熟な業界」■この仕事をずっと続けていく「とりあえず30半ばまでは」■10年後「ゲームの1本も出してる!?」

OHORI.4

■所有ハード「3台。FC、PC、もらったMKIII」■所有ソフト「8本」■モニター「27インチ」■ソフト、ハードは自分で買う「ハードは商売道具ゆえ買います。ソフトは買いません」■七つ道具「FC、よいよいのようなケンショーエンの指、ジョイスティック」■得意なジャンル「シューティング、RPG」■一番好きなソフト「テトリス」■苦手なジャンル「シミュレーション。好きだけど、やると時間がかかる。あとバンダイのキャラクター・ゲーム」■最高得点記録「TV→ゼビウス9,999,999点。PIN→ブラックナイト2000→34,000,000点」■最長プレイ「ゼビウス/6時間」■ライバル「いない」■他のプロに負けないポイント「一番明るい!」■どうしたらゲームがうまくなる「1回1回を大切にゲームする」■初心者におすすめのソフト「テトリス」

僕がミニコミで『ゼビウス』の攻略本を出したのは、たしか高校2年の時。『ゼビウス』が発表になってから2週間後のことだ。あのゲーム自体はたいして面白いと思わなかったけど、商品として見るとすごく優れていたと思う。グラフィックが凝ってたし、隠れキャラまであって。そのうえ、ストーリー設定がしっかりしていたから「こいつは絶対売れる」と思ったね。で、僕はというと、1週間後にはクリアしてしまった。そうしたら周りの人のうるさいこと……。みんな思いっきりドロ沼にはまってたから、無理もないかもしれない。それじゃあミニコミで印刷しちゃえってことになった。

まだ、高校生で社会のことはわからなかったし、著作権問題とかもクリアしなければと思い、発売元のナムコに相談してみたら、これが意外にも好意的。「ミニコミ誌くらいなら、ウチのほうはぜんぜんかまいませんからご自由にどうぞ」って感じだった。そうこうしているうちに『ゼビウス』を開発した人にも会った。「僕のゲーム、もうクリアされちゃったの？」と言いつつも案外喜んでるふうで、資料までくれたから、こっちは大助かり！

2晩徹夜して「ミニコミ」は完成した。最初に作ったのは100部だったんだけど、ゲームセンターに置いたら30分でソールドアウト。まさかこんなに評判になるとは思わなかった。その後も刷って、5000部までいったんだけど、なにしろ高校生だったし、ウチの学校ってファーストフードも出入り禁止みたいなガチガチのところだったから、印刷、その他いっさいを人に委託してしまった。いま出回ってる攻略本の先駆けとなったみたいだけど、いまの攻略本とは目的がちがっていたんだよね。僕のは、「口で教えるのが面倒になった」っていうのが動機だから、商売としてつくられたものとはちょっとちがう気がする。

楽しみはゲームだけなんて、あり得ない

いまのソフトについては、まともになってきたと思ってる。ちょっと前までって、なんだか変なゲームが多かったもんね。

いま最高なのは『テトリス』、それと『上海』。どちらもゲームの解説は3分ですんじゃう。つまり誰でもその人なりのレベルで遊べるってこと。そのくせ極めようとすると、すごくむずかしくて、どっぷりとハマってしまう。

特に『テトリス』なんかはTVゲームじゃないと実現不可能な世界でしょ。ほんとにスゴイ。やっぱり、そういう方向に進まなきゃダメだと思う。そうじゃないと世の中「おたく」だらけで住みにくくなる。薄暗い部屋のなかでモニターに向かいニヤニヤ、ウジウジ。そんな姿、想像するだけでも嫌だ。鳥肌がたっちゃう。世の中、ゲームの他にもやることはいっぱい、数えきれないほどある。「おたく」は、自分の興味以外にはなんの関心も持たない、知識も乏しい、なんだか無菌室の赤ん坊みたいなもの。僕は、こういう偏った人って大嫌い。彼らのせいで、TVゲームはインベーダー以来ずっと「悪」と見られてるとさえ思ってしまう。ゲームは遊びなんだってことを認識してほしい。本当に楽しいことって、ゲーム以外にもいろいろあると思う。いろいろ試してみて「やっぱり、ゲームが一番」と思ったら、またやればいい。ただ、

ただ、「楽しみはゲームだけ」って結論に達することは皆無に近いと思うね。だってゲームって、楽しみのわりにフラストレーションがたまるでしょ。僕だったら30分が限度。その30分だって「あっ、チキショー、この野郎!」なんて大騒ぎしたりしながらやっちゃう。これだと多少すっきりする。それでも、ついついスキューバダイビングに走っちゃう。あとスカッシュとかもいい。

僕は、いつも機械にのまれたくないって考えてる。だから『テトリス』とかを理知的にやる、なんていいかもしれないと思う。ダークサイドのマニアに走るよりは100倍いいと思う。あとはスポーツ感覚で。TVゲームからははずれちゃうけど、僕はピンボールが大好きで「さあやるぞ!」って意気込むとコイン1枚で2時間近くやっちゃう。これがなかなか体を使うから、もう汗びっしょりになって、ちょっとスポーツ感覚。タオルとジュースを横に置いてって感じ。TVゲームもこういうニュアンスが必要だと思う。

KOMINE



渋谷洋一

SHIBUYA YOICHI

『ファミコン通信』のゲーマー兼ライター。地味な風采の人が多いゲーム業界で、パンクなスタイルを固持し続ける硬派。収入のほとんどをバイクとアーケードゲーム基盤の収集に注ぎこむことでも有名である。昨年、その過激なイメージとゲームテクニックを買われて、TVゲームと音楽を合体させた「ゲームライブ」に出演。ゲームのプレイを「見せる」パフォーマーとしての可能性を開いた。以来、TVゲームを他のメディアと融合させて表現する面白さに目覚め、これをよりサイバーな方向に発展させようと摸索中。体感ゲームにも大いに関心を持っている。マニアックでラジカルな姿勢でファンも急増中。



SHIBUYA. 1

■生年月日「1967年10月1日」■身長「175cm」■体重「55kg」■血液型「B型」■星座「天秤座」■趣味「バイクとアーケードゲームの基盤収集」■貯金「マイナス」■一番大切にしているもの「『ドラキュラハンター』という貴重基盤」■持ち物の中で一番高価なもの「バイク。カワサキのZXR400」■彼女いる歴、いない歴「不詳」■好きな女の子のタイプ「女性にかぎらず天才関係。頭がいい悪いではなく、たとえばレーサーなど」■嫌いな女の子のタイプ「女性にかぎらず存在感のない人」■好きな食べ物「最近ではチョコレーズン」■嫌いな食べ物「ラッキョウ」■1日の食事「2回」■パンツ「ブリーフ派」■寝るのは「布団派」■トイレ「洋式のほうが楽だが、足腰を鍛えるのであれば和式のほうが望ましい」■既往症「鼻がたれやすい」

SHIBUYA. 2

■小さい頃「意外にも泣き虫であった」■学生時代「小学生の時、ミグ25が千歳に飛来したことが印象深い」■何才まで生きたい「いつ死んでもいい」■いままで一番うれしかったこと「これといってない」■いままで一番恐かったこと「遮断機の下りた踏み切りに気づかず、バイクで突破したこと」■いままで一番頭にきたこと「リクルート関係」■いままで一番恥ずかしかったこと「忘れた」■毎日欠かさないこと「これといってない」■くせ「体言止めでしゃべる」■いま１億円もらったら「10円のふ菓子を１千万本買ってサンシャイン60の横に積み上げ、その高さを競ってみたい」■いま一番やりたいこと「核ミサイルを発射したい」■最高のぜいたく「砂漠で金魚を飼う」■SEX「嫌い。本能では好きだがなるべくストイックでいたい」■今度生まれるなら「鉄雄」

SHIBUYA. 3

■主な活動場所「『ファミコン通信』編集部」■収入「平均20万円ぐらい」■ゲーム歴「アマチュア8年、プロ3年」■プロになったきっかけ「『ファミ通』がゲーマーを募集していたので入って腕を磨こうと思った」■プロとアマのちがい「クソゲーもやるのがプロ」■１日にゲームに費やす時間「やり始めたら体力の続くかぎりやるが、平均すれば5、6時間だと思う。高橋名人は1日1時間だが」■仕事の時間帯「取材がなければ夕方6時から朝3時」■遊びと仕事の区別は「いいゲームやる時は遊びでクソゲーやる時は仕事」■この仕事のいいところ「ゲームやパソコンの最新情報がいち早く入手できる」■仕事に飽きた時「ゲームかバイク」■転職を考えたこと「ない」■転職するとしたら「レーサーやジェット機乗り」■10年後「死んでいる」

SHIBUYA. 4

■所有ハード「ファミコンとパソコンが2台、アーケードの筐(きょう)体」■一番好きなハード「ハードではメガドライブ。ソフト面も含めればPCエンジン」■所有ソフト「ファミコン60本、PCエンジン3本、セガ5本。アーケードゲームの基盤100本」■所有するモニター「14インチ2台と15インチ1台」■七つ道具「アロマセラピー、爪切り。連射スティックは使わない」■得意なジャンル「シューティング」■苦手なジャンル「アドベンチャーは好きではない」■一番好きなゲーム「アーケードゲームのディフェンダー」■最長プレイ「ローグというRPGで"イェンダーの魔除け"を取って帰ったところまでやり続けた」■ライバル「インドマン」■他のプロに負けないポイント「ライブ用ジョイスティックを使ってビジュアルで魅せるゲームができること」

この業界に入った時から、まわりにパンクだって言われるけど、それほど過激な格好をしてるわけじゃないぜ。Gジャンの縁という縁に安全ピンを留めていたことがあったけど、たかだか200〜300個ぐらいだからね。しかも安全ピンだから、けっして危険じゃないしさ。パンクは好きだけど、それがすべてというわけではなくていまはスタイルのひとつ。自由奔放なという意味でね。

去年、ゲームライブをやってから、俺の意識もだいぶ変わったと思うね。ゲームライブと言ってもわかんない人がいるだろうけど、そもそもパソコン雑誌の『ログイン』編集部が立てた企画でさ。フェアチャイルドってバンドの戸田誠司と『ログイン』は、ふだんからけっこう仲がよくてね。自分たちのライブとTVゲームを融合させたいと言ってきたんだ。で、いろいろ考えた結果、『R-TYPE』をステージでプレイして、そのBGMをフェアチャイルドが生で演奏しようということになったわけ。『R-TYPE』のうまいゲーマーといったら、私をおいて他にはいない。そしたら案の定、やることになっちゃったんだよな。

ギター型ジョイスティックは伊達じゃないぜ

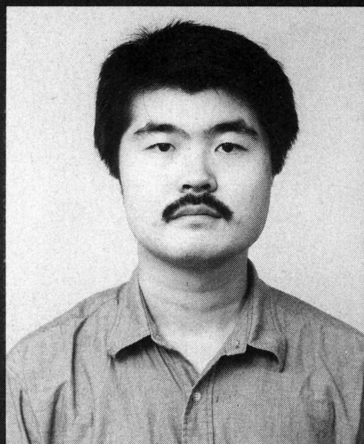
ステージに大きなモニターをいくつも置いて、演奏に合わせてプレイするというんで、わざわざギター型のジョイスティックを編集部でつくったんだぜ。ライブなのに、椅子に座ってピコピコやってたんじゃ、あまりにも情けないもんな。だけど、不安はあったね。ふつうのジョイスティックなら楽にクリアできるけど、初めて使う変形のジョイスティックとなると操作感覚もちがう。おまけに製作に手間どったもんで、ほとんど練習する時間がなかったしね。本番前にリハーサルを1回やったんだけど、途中で死んじゃって、こりゃヤバイなって感じだった。そのライブは、他にもいろいろゲストを迎えてて、ゲームは一番最後のメーンエベント。一応メイクして出演したけど、時間がなくて中途半端になったのが残念だったな。ほんとは、もっとギンギンになるはずだったんだぜ。

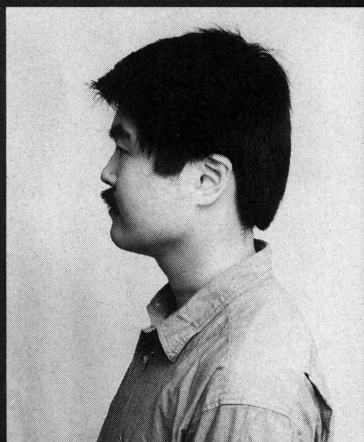
フェアチャイルドのYOUちゃんが俺を紹介して、ゲームライブがスタートした。派手なアクションとかはしないで、ただ黙々とプレイしたよ。ジョイスティックに慣れてなかったから、けっこう慎重。絶対に失敗は許されないというプレッシャーがあったしさ。結局、途中で2回死んじゃったんだけど、気分は爽快。大画面はもちろん、ゲーセンとはくらべものにならない音量と音質には、かなり圧倒されたよ。フェアチャイルドの演奏が、これまたすごくドラマチック。最後のボスを倒した時には、観客も感動してくれてた。「映画を見ているみたい」と言ってたね。

8面クリアするのに20～30分だったと思うけど、終わった時は「やったーっ！」ていう感じ。ふつうにゲームしてるのとは、ぜんぜんちがう感触。『R-TYPE』はもう完全にクリアしてるから、いつもはなんとなくダラダラやってしまうんだけど、ライブでみんなに見られてると思うと、身が引き締まるというかさ。オーバーな表現をすると、厳粛な儀式をやってるみたいな感じかな。TVゲームは、たいていひとりでプレイするもので、人に見せるものじゃないでしょ？　だけど、大きなモニターを使って、ゲームのなりゆきをみんなで見守るというのは、特別な臨場感があるんだよね。ゲームをクリアすることもひとつのドラマなんだって、あらためて思った。それを生演奏とセッションで見せることができたから、なおさら。

なんかTVゲームの新しい分野を開拓したっていう実感があったね。いまのところ、俺の他には誰もこのゲームライブはできないと思うな。ギター型のジョイスティックは扱いにくいから、慣れるまでに時間がかかるしね。これを使って、あの超むずかしい『R-TYPE』をクリアするのは楽な話じゃない。観客をゲームの世界に引きこむあの緊張感にしても、そう簡単に生み出せるもんじゃないと思うしさ。これからも、どんどん他のジャンルとゲームをラジカルに融合させていくつもり。新しいことをやるほうが楽しいし、ゲームパフォーマーとしての可能性をもっと広げたいから。

SHIBUYA





小峯徳司

KOMINE ATSUSHI

「ビショップ小峯」として『マル勝ファミコン』などで活躍。ヒゲと丸い顔がチャームポイント。高校１年で『ガンダム』に出会いアニメ・ファンに。その後、パソコン、TVゲームに熱中。大学に6年通ったのち、アーケードゲームのソフト制作会社に就職。何本かゲームをつくったが、会社の姿勢や方向性に疑問を感じて退社。ゲーマー兼ライターとしてパソコン誌、ファミコン誌に関わりながら、ゲームデザイナーとしての爪を研いでいるところ。「3日間、ゲームをやらないと禁断症状が出る」というのは、プロとしては珍しい？ つくり手側の意識を持ってゲームに興じる貴重な存在である。

KOMINE. 1

■生年月日「1963年6月29日」■身長「170㎝」■体重「70㎏」■血液型「O型」■星座「蟹座」■趣味「野球、サバイバーショット、4コマ漫画を読む」■チャームポイント「ヒゲと丸顔」■貯金「なし。江戸っ子は宵越しの金は持たない」■一番大切にしているもの「特になし」■持ち物の中で一番高価なもの「パソコン。PC-286」■車、免許の有無「免許は持っているが怖いので乗らない。原付のみ」■彼女いる歴、いない歴「いない／2年ぐらい」■好きな女の子のタイプ「化粧っ気がなくてちょっとトロそうなタイプ」■嫌いな女の子のタイプ「華美でケバケバしくて白痴美な女性」■好きな食べ物「特になし」■嫌いな食べ物「貝類。特に牡蠣」■１日の食事「夕方と夜中の2回」■パンツ「ブリーフ派」■寝るのは「ベッドの上に布団を敷いて」■トイレ「洋式派」

KOMINE. 2

■小さい頃「ワガママで目立ちたがりだった」■学生時代「ゲーセン通いとアニメのイベントがあれば徹夜で劇場に並んだりもした」■いままで一番うれしかったこと「これといってなし」■いままで一番恐かったこと「最近ではバイクのブレーキワイヤーがゆるんでいて止まらなかったこと」■いままで一番頭にきたこと「さざいなことで怒っているので特にない」■いままで一番恥ずかしかったこと「忘れてしまった」■毎日欠かさないこと「缶コーヒーを飲むこと。ポッカのショート缶を1日最低1本飲まずにはいられない」■くせ「ヒゲをいじったり鉛筆を回すこと」■いま1億円もらったら「額そのものの実感がわからないので10万円ずつに分けてもらう」■いま一番関心があること「ゲームをつくりたい」■最高のぜいたく「焼き肉をたらふく食べる」■今度生まれるなら「またこの業界に来ると思う」

KOMINE. 3

■主な活動場所「『マル勝』『マル勝PCエンジン』『コンプティーク』の3誌が中心。余った時間で他の仕事をする」■収入「年収で手取り300万円くらい」■ゲーム歴「アマチュア10年。プロ3年」■プロになったきっかけ「ソフト会社をやめたあと『マル勝』にライターの仕事をもらいに行ったからかな」■プロとアマのちがい「ゲームをあるがままに遊ぶのがアマチュアで、分析しながらやるのがプロだと思う」■1日にゲームに費やす時間「毎日ではないがやるとしたら2時間ぐらい」■仕事の時間帯「午後から夜中にかけてだいたい12時間労働」■この仕事のいいところ「いろんなゲームができること」■仕事に飽きた時「ゲーム」■転職するとしたら「遊び人から転職するのは賢者かな」■10年後「ゲームメディアのストーリーテラー」

KOMINE. 4

■所有ハード「ファミコン、PCエンジン、セガマークIII、メガドライブ、ゲームボーイとパソコンが3台」■一番好きなハード「ソフト次第だけど基本的にファミコン」■所有ソフト「ファミコン50本、PCエンジン10本、セガ20本ぐらい」■モニター「14インチ2台、21インチ1台」■七つ道具「ハドソンのジョイカード、ビデオプリンター」■得意なジャンル「シューティング」■苦手なジャンル「クソゲーと言われるもの。格闘ゲームも当たり判定が大きいから苦手」■最高得点記録「点数にはこだわらないので……」■ライバル「いない。つくってもしょうがない」■他のプロに負けないポイント「プレイヤーの面を持ちつつ作り手の面を持つという姿勢を崩さないこと」■初心者におすすめのソフト「アイスクライマーの10面までとギャラガ」

アニメにのめりこんでたんですよね。高校1年の時に『機動戦士ガンダム』を見て、もう一気にその世界に入りこんでしまった。ビジュアル的な要素にひかれたというより、ストーリーやキャラクターに、ものすごくひきつけられたんです。

もともとSFが好きで、その手の小説をよく読んでいました。星新一のショート・ショートなんか好きで、自分でもそれを真似してノートのはしに落書きしたりね。映画では『2001年』とか『スタートレック』とか。まあ、ふつうですよね。で、そんな時に『ガンダム』や『宇宙戦艦ヤマト』を見た。当時のアニメの世界って、もろにSFをフィーチャーしてたと思うんだけど、科学理論ゴリゴリの硬い感じじゃなくて、ものすごく夢があったんです。日本でそういうものが出てきたというんで、ものすごく身近に感じられたんじゃないかな。自分でもこういう夢のあるストーリーを書いてみたいって、その頃から思い始めたんですよね。

アニメの熱は大学受験のどさくさで、いつの間にか消えてしまったんですけど、大学に入ってから、同人誌を出したりしてました。書くことは、ずっとひきずってるというか。好きなんですね。その頃、アニメのシナリオを小説化したものが出てきてて、それにものすごく触発されましたね。スタイルがものすごくかっこいいと思って、自分でも書いてみようと……。ただ同人誌は、アニメのパロディが流行ってたこともあって、パロディばっかりで。僕は、なにを書いてたかな。『ガンダム』と『イデオン』のパロディとか。ま、自己満足の世界でしたからね。いま引っぱり出して読もうとは、けっして思いません。

どこかでつながっていた アニメとパソコン

ちょうど大学時代が、アニメからパソコン、TVゲームへの移行期だったみたいですね。ゲームは中学の時から、パソコンは高校の頃からかじってましたけど。友だちがシャープのMZ80Kという、まさにパソコンのはしりの機種を持っていて、それをよくいじってました。『ASCII』や『I/O』なんかのパソコン誌に載っているダンプリストを入力して、ゲームやったりしてね。そのうちBASICを覚えて、簡単なゲームなら自分でつくれるようになったんです。そしたら、がぜん面白くなって、それがのめりこむきっかけになりましたね。その頃から、ソフトメーカーがゲームプログラムのコンテストをやり始めて、ふつうの人がゲームをつくって入賞していたんです。そうか、ちょっと勉強すれば自分にもできるんだなって思いましたね。

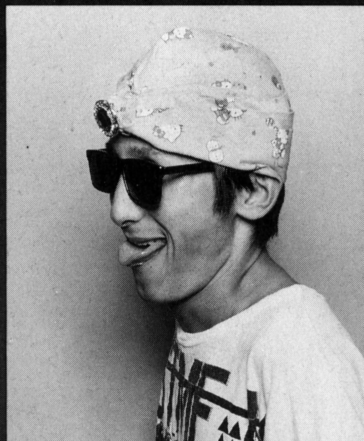
アニメとパソコンの共通点なんて、当時は考えたこともなかったけど、いま思うと、どこかでつながっていたのかもしれないな。アニメを見て、自分でもストーリーを書きたいと思ったこと。パソコンをかじってからは、自分でもゲームがつくれることがわかったこと。どちらも人がつくったものを楽しむだけじゃなくて、つくる側にまわりたいと考えてるんですよね。

実は僕、本業はゲームデザイナーなんです。いまはゲーマーのほうに偏ってますけどね。僕のゲーマー精神は、常につくり手の意識を忘れない。逆にゲームデザイナーとしての精神は、常にプレイヤーの意識を忘れないってことになりますけど。

最近『イースIII』の取材で、日本ファルコムのスタッフに話を聞いて、うなっちゃいましたね。つくり方、システムが完璧に近い。面白さを追求するうえで、けっして手を抜かない。売るためにつくるんじゃなくて、まずよいものをつくる。こういう姿勢を持ち続けるのって、すごくむずかしいんですよ。いずれは僕も、新しいゲームシステムを考え出して、納得のいくゲームがつくりたい。あらためて思っちゃいましたね。

OHORI





インドマン

INDOMAN

『GTV』のゲーマー。ゲーマーとなったきっかけは「GTVのワタナベにだまされた」のひとことだった。腕よりも口で稼ぐタイプ。インド人らしい。いわゆるゲーマー界における色物である。「年令10万28ちんこく才」など一連のお下劣ネタでもわかるように、下ネタを信条としている。ライバルに佐藤克之（コラムニスト）をあげるあたり、色物としての方向があからさまにうかがえる。デタラメぶりが、爽快感さえ与える（うそ）。今後、『インドマン・ソフト』が開発され、多くのゲーマーが大笑いできることを祈る。『GTV』は11月に、よりカルトなノリで再スタート。インドマンの活躍が期待できそう。

INDOMAN. 1

■生年月日「1961年7月12日」■身長「167cm」■体重「44kg」■血液型「O型」■星座「蟹座」■趣味「SEX」■最終学歴「インド文化大学卒業（ニューデリー）」■既往症「体力不足」■チャームポイント「ちんこ」■現在の所持金「財布はもたない！」■貯金「0」■一番大切にしているもの「やさしさ」■持ち物の中で一番高いもの「ちんこ。1億円ぐらいする」■彼女いる歴、いない歴「いる／28年」■好きな女の子のタイプ「森高千里」■嫌いな女の子のタイプ「うちのポストの中にカレーを入れるような人」■好きな食べ物「サルの脳味噌。昔、ジャカルタで食べた、うまかった」■嫌いな食べ物「もも。中にイモ虫が入っていたことがある」■1日の食事「1回（たくさん）」■パンツ「ブリーフ・トランクス両派」■寝るのは「肉」■トイレ「和・洋どちらでも可」

INDOMAN. 2

■小さい頃「自閉症」■学生時代「友だちとカケをして、東横線の中でうんこして1000円もらった」■何才まで生きたい「88才。神の啓示」■いままで一番うれしかったこと「アダルトビデオの撮影現場で女優さんの乳首に触れたこと」■いままで一番恐かったこと「子供の頃、インドで高さ50mの吊り橋から落ちかけたこと」■いままで一番頭にきたこと「高田馬場で男が女をグーで殴っていた。止めたら殴られた」■いままで一番恥ずかしかったこと「半年前、ベッドの中でうんこをもらした」■毎日欠かさないこと「SEX、仕事、遊び」■クセ「仕事中に眠る」■いま1億円もらったら「和田勉を1回100万円でなぐる。あと田村えりこも!!」■いまやりたいこと「遊び全般。ソフト開発」■SEX「とても好き。人生の大きな部分を占める」■今度生まれるなら「やっぱりインドマンとして!」

INDOMAN. 3

■ゲーマーとしての仕事内容「関西仕事。営業。どんなことでもやる」■収入「年俸800万円ぐらい。月収はムラあり」■ゲーム歴「2年」■プロになったきっかけ「GTV のワタナベにだまされた」■プロとアマのちがい「口のうまさ」■1日にゲームに費やす時間「約2時間」■この仕事のいいところ「仕事先の女の子とSEXができる」■仕事に飽きた時「遊ぶ。なんでもやる」■この仕事に対する家族の反応「理解していないが、ほめる」■一番応援してくれる人「自分」■近所での評判「SEXの声がうるさいらしい」■この仕事を始めて後悔すること「いつも。でもリグタレットは楽しい」■転職するなら「小学生」■この仕事をずっと続けていく「別に。イヤになったらやめる」■10年後「ふけたインドマン」

INDOMAN. 4

■所有ハード「やはりファミコンは王道である」■所有ソフト「10本。自宅にはね」■モニター「29インチを使用」■いままでに壊したハード「0台！　大切に使っている」■七つ道具「衣装、下ネタ、避妊具」■得意なゲーム「ファミスタ！」■苦手なジャンル「特になし。しかし、つまらないゲームはつらい」■一番好きなゲーム「ファミスタ！」■最高得点記録「こーゆーことをスラスラ書ける奴は気持ちが悪い」■最長プレイ「ドラクエ／2日間ぐらい?」■ライバル「カーツ、うそ！」■他のプロに負けないポイント「1日の遊んでる時間（SEX含）」■今後ほしいゲーム「ダッチワイフ付き体感ゲーム」■初心者におすすめのソフト「クソゲー全般。我慢強くなる」■どうしたらゲームがうまくなる「ソフト1本クリアするまで禁欲！」■プロを目指す人へ「どんどんなりなさい！」

私の名前はインドマン。けっしてインポマンではないのでおまちがえなく。クソゲーのはびこる退廃しきった日本のゲーム界に喝を入れるために、はるばるニューデリーからやって来たんだ。現在は「巨悪と戦う力を養うべく」なんて口実で荒稼ぎをしまくり、ウハウハなのだ。本当の本当に仮の姿なんだ、これは。信じてくれよ！

いまの日本のゲーム界、とにかくソフトがつまらない。まあハード面の限界という噂もあるけれど、インド人のオレが知ったことではない。エッチゲームがぜんぜんスケベじゃないのはけしからん！　これじゃあ、ちっともイケないじゃないか！　と声を大にして言いたい。

メーカーはもっとリスキーなことをせにゃイカンね。別にいいじゃないか、ワイセツ罪でつかまっても。そんなのインドでは親類縁者そろってお祝いしちゃうほど名誉なことだぞ。ああ、うらやましい。そこで考え出したのが、こけし型コントローラーのゲーム機。しっかりと図解入りの企画書をつくって某社に送りつけたんだけど、「なにを考えているんだ、おまえってヤツは」と言われた。そっちこそ、なに考えてんだ！

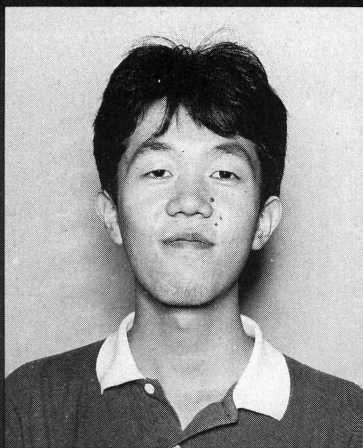
こんなに気持ちイイのに……。その他にもいろいろあるぞ、イキっぱなしのヤツが。『ブレーンストーム』って映画を知ってるか？　そう、あのハードを肉体に直結させちゃうヤツだ。これがファミコンでも可能なんじゃないかとオレは思うんだ。電極を脊椎にはめこんで、その端をゲームに接続する。で、アクションものとかシューティングで自分の持ちキャラがやられると電極に電流が走り「ウッ！」と一気にイッてしまう。これは最高だぞ。気持ちよさそうだろう？　ニューデリーの学者ならともかく、日本の頭脳明晰かつどスケベな先生方なら絶対に思いつくはずなんだけどな……。実はもう開発済みで、ひそかに楽しんでるんじゃないの？ああ、うらやましい。オレもイッちゃいたい。ちなみにこれはまったくのウソじゃあないんだぞ。脊椎に電極を埋め、電流を流すと射精するってことは、実際に医学実験で証明されているんだから、スケベな医者もいたもんだ。オレ以上だな。こんなシステムをインドに持ち帰ってマハラジャに献上したら、もう一生ウハウハな生活が保証されるかもな。そういう個人的な意味も含めて、各メーカーにはぜひとも頑張ってもらう必要がある。

究極の快楽!
「イキっぱなしマシーン」を求めて

なっ、こんなに気持ちいいリスクならいくらでも背負いたくなってきただろう？　メーカー側だけじゃなくて、ゲームをする側ももっと貪欲にならなきゃダメだ。ゲームに快楽を求めているぶんには、法律に抵触したりしないはずだから。ダメな人間になっちゃうなんて言ってるのは誰だ？　中途半端な楽しみ方しか知らない証拠だぞ。ここはひとつとことんバカになって究極の快楽を求めようじゃないか。やる時は思いきりやって、パッとやめるケジメがなくちゃいかん。もし気持ちよすぎてやめられない時は、地獄の底まで堕ちていくつもりでとことんやっちゃえ。インドでは瞑想にふけって空を飛べるようになったヤツだっているんだ。そのくらい極めてみようぜ。まずは手始めとして、メーカーに「ダッチワイフ付きのゲーム機をつくってください。みんなでイキましょう」なんて手紙を出してみるのはどうだろう。

言いたいことを好き勝手に並べまくったけど、これで人生誤ってもオレは知らないからね。いっそのことゲーマーになっちゃいなよ。それで一緒に究極のスケベゲームつくるってのも、また一興だと思うよ。とにかくオレみたいなタイプのゲーマーになっちゃえば、すごく楽。ゲームよりセックスが仕事みたいなものだからな。この境地に達しちゃえば、しめたもの。職業＝ゲーマーじゃなくて、職業＝インドマンなんだから、本当に好きなことができるぞ。本当にもうウハウハ。当分はインドに帰りたくないくらいだもんな。いっそのこと、このまま下落合の人間になっちゃおうかなんて考えたりするくらいだ。

同じ溺れるならゲームよりもセックスだな。どっちが気持ちいいかは一目瞭然だろ。それとどこで勘ちがいしたのか、真のゲーム好きってヤツがいるからすごい。だってクソゲーしかないんだぜ。これで満足してハマれるヤツって本当に恐れ入る。ピーチ姫でもおかずにしてマスかいてなよ。すごく似合ってるぜ。でも幼女誘拐だけはしないでね。同じ変なヤツでも方向性ってものがあるでしょう。真剣にしかめっ面されちゃう変なヤツって本当にヒサンだぜ。救われないな。ひとりで閉じこもっちゃうか、なにか事件を起こすしかないもんな。どうせなるなら、やっぱり世間から笑われるような変なヤツだよ。ゲームが上手なだけのゲーマーもまあいいけど、人に笑ってもらえる（時にはうしろ指を指されるような。もしかすると、しばしばだな）色物ゲーマーは最高だぜ。口だけで金を稼ぐ姿は、まさに「虚業の王道」って感じがするもんな。





折原光治

ORIHARA KOJI

色白の肌と垂れ気味の目が特徴である。ファミコン・ハードを1台壊したことがあるものの、ゲーマーとしては珍しく(?)穏和な性格。気が長いというか悟っているというか、温厚が特徴といえそう。プロになったきっかけが「友だちに誘われて」というのも、なんかゲーマーっぽくないニュアンスがあり、妙にホノボノとさせられる。しかし、その穏和さと腰の低さの裏側には、「忍耐の狂気」とでもいうべき我慢強さと(クソゲーはつかまねえぞ的な)根性が潜んでいる。布団で寝ているあたりからも、その片鱗がうかがえる(なんてね)。「会社をつくりたい」、10年後は「ゲームのつくり手に回っている」と実は意欲的。温厚なソフトの誕生に期待しよう。

ORIHARA. 1

■生年月日「1969年1月17日」■身長「168㎝」■体重「50kg」■血液型「A型」■星座「山羊座」■趣味「コンピュータやシンセサイザーをいじる」■最終学歴「県立高校普通科卒業」■視力「左右ともに0.3」■チャームポイント「白い肌(うそ)」■現在の所持金「5000円」■貯金「ほぼ0」■一番大切にしているもの「お金」■持ち物の中で一番高いもの「X68000ACEとゆーコンピュータ。約30万円」■車、免許の有無「両方ともナシ」■彼女いる歴、いない歴「いる/3カ月」■好きな女の子のタイプ「ハキハキした子」■嫌いな女の子のタイプ「うるさすぎる奴」■好きな食べ物「カレーとメロン」■嫌いな食べ物「西瓜と葡萄」■1日の食事「2回。昼と夜」■パンツ「トランクス派」■寝るのは「布団派」■トイレ「洋式派」

ORIHARA. 2

■小さい頃「おとなしい子」■学生時代「修学旅行ですっげえ怒られた」■何才まで生きたい「60才。あんまり長生きしても……」■いままで一番うれしかったこと「自分で仕事をして初めてお金をもらったこと」■いままで一番恐かったこと「金縛りにあったこと」■いままで一番頭にきたこと「TVなどで、事故にあった人の家族の方に、変な質問をしているインタビュアーを見るとき」■いままで一番恥ずかしかったこと「電車の中で寝てしまい、起きた時、足がしびれてコケてしまったこと」■毎日欠かさないこと「パソコン通信」■クセ「口癖。『〜とか』『〜って感じ』を多用」■これをやらせりゃオレが世界一「ひたすら謝ること」■この世からゲームがなくなったら「つくる」■いま一番やりたいこと「会社をつくりたい」■今度生まれるなら「あらいぐま」

ORIHARA. 3

■ゲーマーとしての仕事内容「ゲームで遊ぶ。紹介の記事などを書く。画面の撮影をする」■収入「月収15万円前後」■ゲーム歴「4年目（アマ歴6年）」■プロになったきっかけ「友人の誘いで」■プロとアマのちがい「好きなゲームだけをふつうに遊ぶのはアマ」■1日にゲームに費やす時間「2時間」■仕事と遊びの境目「家でビールを飲む以外はすべて仕事」■この仕事のいいところ「つまらないゲームを買わなくてすむし、若くてもやっていける」■仕事に飽きた時「なにかを食べながら、気分がスカッとするゲームをやる」■この仕事に対する家族の反応「あきらめに近い」■一番応援してくれるのは「友だち」■転職を考えたことは「ある。生活に安定性がないから」■転職するなら「力仕事以外ならなんでもOK」■10年後「このままか、ゲームのつくり手になってる」

ORIHARA. 4

■所有ハード「6台」■所有ソフト「30本」■モニター「20インチと15インチの2台」■いままでに壊したハード「ファミコンを1台」■七つ道具「あるとすれば、ジョイスティック」■得意なジャンル「アクションなど、めんどくさくないもの」■一番好きなソフト「ガンヘッド、マリオ3」■苦手なジャンル「アドベンチャー。覚えることが多いから」■最長プレイ「ゼビウス／6時間」■他のプロに負けないポイント「貧乏さ」■今後欲しいゲーム「動いているだけで楽しいアクション、さらにリアルなレーシングもの」■初心者におすすめのソフト「ファミスタ、ギャラガ」■どうしたらゲームがうまくなる「繰り返し何度も遊ぶ」■プロを目指す人へ「ゲームだけでなく、文章のウデも磨くこと。あんまり、いいことばかりではないけど、頑張ってください」

いま、会社をつくりたいと思ってるんです。

僕のゲーム業界での初めての仕事が、子供向け漫画誌のゲーム・コーナーに、ゲームの紹介記事を書いたことでした。好きなことを仕事にして、お金もらえるなんて、これはいいなあって舞いあがっていたんですが、だんだんやってくると、やはりそればかりじゃないってことが判明してきたんですよね。プロのゲーマーはつらい仕事です。自分の好きなゲームに当たればいいんだけど、そういうことって滅多にないし……。わがままかな。だから、じゃあ自分で会社をつくれば、好きなことができるだろうっていう単純な発想から、考えるようになったんですよ。

だから、万一、自分でゲームをつくれるような機会ができたら、絶対に面白いのをつくりたいですね。頭を使うゲームは時間がないとできなかったり、アドベンチャーものなんかは覚えることが多くて、面倒だったりするから、あまり頭を使わないでいいシューティングのようなものや、身体（五感）を使ってできるスポーツ感覚のゲームなど、手軽にできるやつがいいな。

ゲームは基本的に、というよりも、本来は全面的に遊びなんだから、気楽に楽しみたいよね。「理屈ぬきに楽しい」、これに尽きます。でもプロになるとそうはいかない。やりたくないゲームもやらなきゃいけない、それも仕事のうちなんだから。そこが素人と違う。

プロのゲーマーは、まず不規則な勤務時間に慣れるってことが大前提。僕はいまでこそけっこう早めに出社しているんですけど、ちょっと前までは毎日が朝帰りで、大変でした。撮影の時なんかは、「その面を出して、敵にやられる寸前で止めて！」なんてむずかしい注文されて必死になったり……。もちろん仕事ですし、嫌な顔なんてしませんけど、つらいですよね。もっとも最近は、ビデオやビデオプリンターの活躍のおかげで、かなりラクになりましたけど。

ゲーム界の
ボランティア活動やってます

他に、文章力も鍛えなければなりません。そんなに高度なものはいらないけど、やっぱりちゃんとした形に書けないとマズいですね。ゲーム雑誌の原稿書きは、ゲーマーの主な仕事なんですから。でもこれが、けっこうきつかったりします。もしかしたら、クソゲーやっている時よりこっちのほうが苦痛だったりして。どうですか？　案外地味な仕事でしょう。

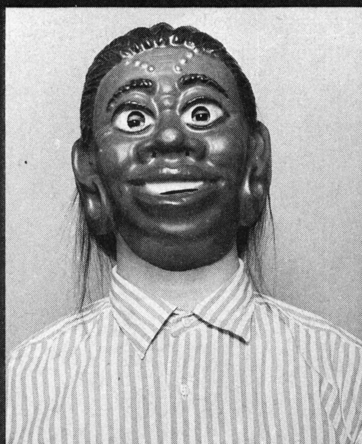
でも、いいところだってたくさんあります。たとえば、根性がつく！　どんなゲームもクリアしなきゃいけないんですから、そりゃつきますよね、根性も。それに、若くても一人前にやっていけるのもいい。そのほか、どこででも寝られる、なんていう実に男らしい特技だって習得できちゃいます。イスを３つ並べて簡易ベッドのできあがり！って世界ですから。おかげで布団のありがたみがわかりますよ。あと、つまんないゲームを買わずにすむ、ということかな。とりあえずひと通りのゲームはできるわけだし、みんなクソゲーに敏感だから、「あれはつまんなかった～」なんていう情報だけはどんどん伝わってきます。それにしても、クソゲーを発見しても我慢して面倒を見るなんて、善意ですよねえ。ゲーム界のボランティア活動と言ってもいいですよね。別名「尻ぬぐい」とも言いますが。

僕は友人が『ファミコン通信』の編集部にいて、その誘いからこの業界に入ったんですけど、初対面の人でも話を合わせるのがうまいって特技もあるんですよ。なんたって穏和ですからね。ファミコンを壊したこともあるけど、１度だけだし。そんな性格のせいか、仕事関係でもいろいろと人が集まってくれたり、業者の人に気に入られたりで、スムーズに話が運ぶので得してます。でもこれは言い方をかえれば、ずるがしこいとか、要領がいい、とも言えるかもしれない。

ゲーム界には、これからもっと面白いソフトがどんどん出てくると思います。内容だけじゃなくて、グラフィックがすごくきれいだったり、音がまるで劇場並みになったり。そうそう、メディア的にももっと発展すると思います。いま以上にリアルな体感ゲームの登場とか、通信機能の発達のおかげで数十台が同時に走れる超リアルなＦ－１レーシングゲームができるようになったり、と広がり方は無限です。ハードのほうがかなりレベルアップしたんだから、ソフトもいい方向に進むはず。

そんな状況下にあって、僕はあえてプロゲーマーになるのをすすめない。いまはそうした広がり方をしている時期なんだから、その「無理やり仕事と割り切ってやりたくないゲームをやらなくていい」環境をアマチュアのままでなにも考えず、業界の動きを見つつ、充分にエンジョイするべきですよ。とりあえずそれに飽きたら、ゲーマーにでもなればいいんじゃないでしょうか。

ORIHARA



ドクターK野

DOCTOR K-NO

「ライバルはインドマン」と言いきる覆面ゲーマー。わけがあって素顔も本名も隠しているが、某漫画誌などで活躍中のアイツといえば、業界でも名の通った理論派のアノ男である。TVゲームに関するその知識には定評がある。自ら趣味は雑談というだけあって、口も立つ。現在21才。浪人中にアルバイト的にゲーマーの仕事を始め、そのままプロになってしまったという。「ゲームに対する執着では誰にも負けない」との言葉どおり、どんなクソゲーでも必ず最後までやる努力と忍耐の人である。



DOCTOR K-NO. 1

■生年月日「1968年6月13日」■身長「176cm」■体重「70kg」■血液型「A型」■星座「双子座」■視力「左右ともに1.2」■趣味「雑談、ゲーム」■最終学歴「高卒」■チャームポイント「まるい顔」■現在の所持金「2万円」■貯金「50万円」■一番大切にしているもの「友だちです」■持ち物の中で一番高いもの「パソコンです。40万円」■彼女いる歴、いない歴「いない歴／5年4カ月」■好きな女の子のタイプ「おしとやかなコ」■嫌いな女の子のタイプ「気丈そうなコ」■好きな食べ物「うに、イカ」■嫌いな食べ物「ナマコ」■1日の食事「3回（昼、夜、夜中）」■パンツ「トランクス派」■寝るのは「布団派」

DOCTOR K-NO. 2

■小さい頃「田んぼでサリガニとってました」■学生時代「横浜球場でビール売ってました」■何才まで生きたい「60才。仕事があるうちは、死ねまへん」■いままで一番恐しかったこと「豪雨の中のドライブです」■いままで一番頭にきたこと「仕事で使っていたドラクエIIIのDATAが消えたこと」■いままで一番恥ずかしかったこと「たくさんありすぎて忘れちゃいました」■毎日欠かさないこと「やっぱりゲームです」■クセ「大きな声で笑う」■この世からゲームがなくなったら「寝て暮らします」■いま1億円もらったら「ゲームセンターを開きます」■最高のゼイタク「1カ月くらい眠り続けてみたいです」■SEX「嫌いな人なんていないでしょう」■今度生まれるなら「外国産の犬」

DOCTOR K-NO. 3

■ゲーマーとしての仕事内容「ゲームの画面撮影、ゲーム雑誌の構成」■収入「15~20万円」■ゲーム歴「7年」■プロになったきっかけ「知り合いの編集者の人にゲームセンターの取材に誘われて、行ったのが始まりです。その後、ちょこちょこ手伝うようになりまして」■プロとアマのちがい「仕事意識があるかないかですね」■1日にゲームに費やす時間「8時間」■この仕事のいいところ「趣味が実益をかねているところです」■仕事に飽きた時「好きなゲームで遊ぶ」■この仕事に対する家族の反応「好きなようにやりなさい」■転職するなら「漁師がいいです」■この仕事をずっと続けていく「はい」■10年後「なんらかの形でゲームに関わっていると思います」

DOCTOR K-NO. 4

■所有ハード「3台」■所有ソフト「500本」■モニター「21インチ」■ソフト・ハードは自分で買う「半分は会社もちです」■七つ道具「ビデオです」■得意なジャンル「なんでもやります」■一番好きなソフト「メトロクロス(FC)」■苦手なジャンル「ドライブゲーム。車の運転はできまへん」■最高得点記録「B-WINGS/100,000,000点」■最長プレイ「ギャプラス/13時間」■ライバル「インドマン」■他のプロに負けないポイント「ゲームに対する執着です。クソゲームでも、こんなにつまらなかったと納得するために最後までやります」■どうしたらゲームがうまくなる「一にも二にも練習です」■初心者におすすめのソフト「任天堂ブランド」

けっこう、おっちょこちょいなんですよ。いままでいちばんキツかったのは、『ドラクエIII』の画面の写真を撮影していた時のことです。シャープのC-1という機械を使っていたんですけど、これはモニターとTVゲームの切り替えモードが、すごくわかりにくいんですよ。まちがえてテレビモードになってるところへゲームを入れると、データがすべて飛んじゃうんですが、やっちゃったんですよ、これを。締切りが迫っていので、また最初から10何時間ぶっ続けの闘いをして、やっとやり直しましたけど、これにはまいりました。でも、その後も懲りずに何回かデータを飛ばしちゃったりして……。

僕の1日は、午後1時ごろ出社して、早くて8時、遅いときは終電で帰って、友だちと遊ぶか、ゲームをして朝に寝る、というパターンです。友だちは仕事で知り合った人が多いんですが、静かなのは苦手なので、やかましいヤツらと気が合いますね、しゃべり好きの。ゲームについての情報交換のようなことは、ほとんどしてません。新しいゲームをすすめられて、自分でやるっうようなソフトがつくれたら最高ですね。コントが話すようなTVや映画……つまりふつうのことをしゃべってますよ。僕自身、映画は話題の大作モノを見る程度に好きです。

ゲーム業界は、いまが一番いい時期だと思ってます。

だから逆にそういった時こそ、先々のことを考えておかなきゃいけないはずなんですよね。そうすれば、この先どんなことがあってもまずダメにならないだろうし、いまよりもっといい時期をつくることだって、むずかしくはないはずです。だから、わざわざ自分たちのほうから間口を狭くするようなことは考えものです。

それというのも、いわゆる"プロ"(ゲームの制作サイド、ゲーマー自身)のお金との関わり方、稼ぎ方に問題がある気がします。ゲームでお金もうけを考えちゃいけませんよ。だからこのところ手抜きソフトが増えてませんか?

僕は実際に制作の側には回らないから、はっきりと自信を持っては言えないんですが、演出は凝っていても中身は既成のソフトのリメイク版だったり、いたずらにむずかしすぎたりして……要するにユーザーのことを少しも考えていないような気がするんです。そんなソフトの陰に、おごりというか、いい加減さが出ちゃっている気がするんです。そんな考えがバレないようにするために、やたらとむずかしいだけの一種異様な、マニアックな方向に走ってしまっている。クソゲームもいろいろやりますよ。質問とか受けた場合に、やってないと答えられませんから。最近は細かいむずかしい質問がきますしね。プライベートでもやります。クソゲーと噂で聞いても、こんなにつまらなかった、と自分に納得させるために、最後までやってしまうんですよ。だから、どんなゲームでも、やり始めた以上は最後までやってしまうんです。

日曜の夜は『サザエさん』を見てから、家族でファミコン

いまは実際ハード面の性能って、どんどん向上してきているから、そのおかげで複雑なソフトをつくるのが、けっこう簡単になっているはずなんですよ。だから絶対にダメとは言わないけど、そんなマニアックなゲームばかりでもね。

もともとファミコンは、家庭で誰でも手軽にゲームを楽しめる、という狙いがあったはずなのに、いつの間にこういうことになっちゃったんでしょうね。こんなにマニアックになったら、「ファミコン」じゃなくて「マニコン」ですよね。これからプロゲーマーになろうと思っている人は、そのへんまで考えてください。ファミコンはいつまでもファミリーのものにしておきましょう！

僕は自分でゲームを開発してみたいんです。子供だけが楽しむんじゃなくて、大人だってハマッてしまうようなものをつくりたい。最初は「またこの子はゲームなんかやって！」なんてしかめっ面してたお母さんが、いつの間にか「あら、意外と面白いのね」なんてのめりこんじゃうようなソフトがつくれたら最高ですね。コントローラーを片手に、親子でモニターの前に並んで座っているっていうの、どうですか？　もちろんそれが毎日っていうんじゃ、単なるアブナイ家族になっちゃうけど、日曜の夜に『サザエさん』を見たあと、なんていうのなら、ほのぼのとしていいと思うんだけど。

こうやって考えてみると、テレビゲームの将来は、すごく明るいと思いません？　ユーザーに円満な家庭を提供しつつ、子供だけでなく大人にまでファン層を拡大していく……。うーんいいなあ。我ながら満足しちゃいますよ。それがアミューズメント産業の本来的な意味だと思うんですよね。実現可能な明るい将来があれば、現在の徹夜の連続なんていうハードな仕事時間も気にならないだろうね。そうなれば、もう完全にプロゲーマー冥利に尽きる！って気がしますよ。

DOCTOR K-NO





森岡憲一

MORIOKA KENICHI

アスキー所属のゲーマー兼ライター。あえてクソゲー攻略に正面から挑むというプロに徹した姿勢には、他のプロゲーマーも感心。高校在学中に『ログイン』の特派員募集に応募したのがきっかけで、ゲーム業界でのアルバイトを始め、後の『ファミコン通信』創刊にも立ち会う。大学進学後もゲーマーの仕事を続け、3年の時に中退。「8年かかっても卒業できそうになかったから」というが、親の反対を押しきってプロゲーマーになるのは大変だったにちがいない。見た目どおりの温和な人柄だが、最高得点記録が『ミステリアスストーンズ』の「1億点ちょっと」というのは、実はけっこう過激である。

MORIOKA. 1

■生年月日「1967年5月24日」■身長「173cm」■体重「50kg」■血液型「B型」■星座「双子座」■視力「左右ともに1.5」■趣味「ゲーム」■最終学歴「早稲田大学中退」■チャームポイント「?」■現在の所持金「4万円」■貯金「10万円」■一番大切にしているもの「…」■持ち物の中で一番高いもの「X68000。30万円」■彼女いる歴、いない歴「いる歴/1年」■好な女の子のタイプ「笑顔のかわいいコ」■嫌いな女の子のタイプ「特になし」■好きな食べ物「そば」■嫌いな食べ物「キノコ類」■1日の食事「3回(昼、夜、深夜)」■パンツ「ブリーフ派」■寝るのは「布団派」

MORIOKA. 2

■小さい頃「真面目な子」■学生時代「男子高でつまらなかった」■何才まで生きたい「40才ぐらい。あまり長生きしたいとは思わない」■いままで一番恐しかったこと「車にひかれそうになったことかな」■いままで一番頭にきたこと「つまらんことで親にどなられる時以外は、あまり怒らない性格なので特になし」■いままで一番恥ずかしかったこと「いろいろあったような気がするが、忘れた」■毎日欠かさないこと「指の関節を鳴らす」■クセ「首の骨を鳴らす」■この世からゲームがなくなったら「さて、どーするかな。死ぬかもしれない」■いま1億円もらったら「とりあえず、ゲーセンを開く」■最高のゼイタク「衣類に何万円も使うことかね」■SEX「好きでしょーねー」■今度生まれるなら「魚」

MORIOKA. 3

■ゲーマーとしての仕事内容「とりあえずゲームをやって、攻略法を記事にすることかな」■収入「20万円ぐらい」■ゲーム歴「5年」■プロになったきっかけ「アスキーの雑誌にハガキを出したら、いつのまにかここで働かされていた」■プロとアマのちがい「根気」■1日にゲームに費やす時間「2～3時間」■この仕事のいいところ「肉体労働をしなくていい」■仕事に飽きた時「タバコ」■この仕事に対する家族の反応「あきれ果ててものも言えないよーです（ま、もう、あきらめたみたいですが）」■転職するなら「歌手」■この仕事をずっと続けていく「はい」■10年後「ふけてるだろうけど、性格はあまり変わってないと思う」

MORIOKA. 4

■所有ハード「5台」■所有ソフト「200本」■モニター「最大21インチ」■ソフト、ハードは自分で買う「そうですね」■七つ道具「腕2本」■得意なジャンル「シューティング、アクション、パズル」■一番好きなソフト「ロックマン」■苦手なジャンル「スポーツ（野球ゲーム）。あまりやらないからでしょうね」■最高得点記録「ミステリアスストーンズ/1億点ちょっと」■最長プレイ「たぶんスーパーマリオ/時間は？」■ライバル「…」■他のプロに負けないポイント「みんながつまらないというゲームでも、楽しく遊べるところ」■どうしたらゲームがうまくなる「ゲームが好きなら、やり込んでいるうちにうまくなるはず」■初心者におすすめのソフト「スプラッターハウス、わんぱくグラフティ」

そもそもこの道に入ったのは、1枚のハガキからだった。

当時、『ログ・イン』編集部が特派員募集というのをしていて、「1日に2～3本の最新ソフトができるぞ」的な、オイシイ告知だった。すぐに応募してしまった。しばらくして電話で連絡があり、その翌日から通い始めることとなった。このとき同じようにエサに食いついた他の3人と僕は、後の『ファミコン通信』を創刊から扱うことになる。

最初はなんでもやった。一応、ゲーマーとして入ったから、ゲームの手伝いもしたんだけど、ハガキ整理から荷物運びに至るまで、なんでもあり。1年目は、夏休みの期間だけだったと思う。大学へはエスカレーター式にそのまんま進学したんだけど、期待してたよりつまんなくて。高校まで男ばっかりだったから、「やっと共学」って思ったら、女の子はたったの2～3人。せっかく「明るい学園生活」ってヤツかな、と思ったのに「何だコレー！」だった。まあ、バカだったから授業についていけなくなったのも大きい。大学をやめたのは、3年が終わった時だった。単位が1年分ぐらい残っちゃってさ、「ダメだこりゃ」って。8年いたって卒業できそうにない。年120万円を8年続けた日にゃ、これ以上の親不孝はないぞ、というわけ。ま、やめるほうも親不孝だけど。それで、いまのうちに手を打っておこうかと……。それがゲーマー人生の始まり。

そんなゲーマー人生の中で、「こりゃゲーマー冥利に尽きる」なんて思えるのは、自分の書いた記事を全国の人たちが読んでくれること。僕の書いた記事がきっかけで、いままでぜんぜんつまんないって思い込んでたゲームが、だんだん面白くなってきたなんて言ってもらえたら、すごくうれしい。逆に、期待していたソフトについての記事を読んで、興味半減してやるのやめたなんてことになったら、それはすごくショック！

ゲームのプロなんて、世間では軽視するかもしれないけど、なにかすごく重要な役割を持っているような気がする。その役割、責任を果たすにはどうしたらいいかと考えると、行き着くところはただひとつ、クソゲーと呼ばれる人気のないソフトの中から、面白いポイントを見つけることだ。

伝授! クソゲー対処法

できの悪いコほどかわいい

上手なクソゲーとのつきあい方。まず、もともとコイツはクソゲーなんだから、なにも期待しないこと。なにも期待しないんだから評価は低い。でも、どんなゲームでも商品になったのだからなにかあるだろう、と心の片隅で信じて探し続ける。そんな時にちょっとでも面白いところを見つければ、すごく楽しむことができる。大発見の爽快感を得ることができるというわけ。でも、最後までなんの展開もなく済んでしまうヤツもいる。まあ、それも人生ってこと。

そしてクソゲーは、ゲームバランスが悪い。つまり、画面がショボイ、動きがナサケナイ、グラフィックがセコイ。そこに通用するのは「根気」のみ。ひたすら根気で「ちょっとでも面白い」展開を待つ。大事なのは寛容な姿勢であることは言うまでもない。でも、だいたいは、ばか笑いして終わってしまう。ヒドさを大笑いするというのもクソゲーの楽しみ方のひとつだ。ひねくれてるヤツに向いてると思う。そして、クソゲーによって広いココロが育まれることも忘れてはならない。博愛精神ってヤツ。ちなみに僕は、某クソゲーのナサケナサに、つい徹夜しちゃったことがある。

いま、僕が商品の新しいパターンとして考えているのが、シューティングの自機のデザインと構造。タマはいっさい撃てないんだけど、敵が撃ってくるタマを跳ね返して当てるとか、両側にラケットを持たせて、ポコポコ打ち返せる自機。ただ、そうすると無敵になっちゃうんだな、困ったことに。その対策も練らなくちゃいけない。それで、敵も同じワザを持ったら、ただの「ちょっとハデなテニスゲーム」だな。

今後も、僕は基本的にはライターであるつもり。ゲーム業界は、近い将来「スーパーファミコン」の登場で、また盛りあがるだろう。これはライターとして言っておく。

最後にひとこと、プロゲーマーを目指す人に。プロゲーマーになるのって、僕はあまりすすめない。本当に好きじゃないとつとまらないからだ。仕事となると、つまらない面やハードな面がたくさんある。ゲーマーになれば、ゲームがたくさんできると思うのは大まちがい。この仕事はかなりハードで、単純作業が多い。裏ワザ探しや画面撮影なんかにも苦労する。これが続くとけっこうウンザリ。僕の場合はタバコ1本で回復するけど、これは根っからのゲーム好きと楽天的な性格のせいかもしれない。いくら仕事とはいえ、好きだったのが「一時的にせよ」嫌いになることは悲しい。だから、クソゲーにも手を差しのべてしまうのかもしれない。

MORIOKA



櫛田理子

KUSHIDA RIKO

某私立大学在学中の女性ゲーマー。アスキー所属。高校時代は生徒会副会長もつとめた秀才だったが、大学入学後、プロとして仕事を始めたとたんに成績はガタ落ち。少し気にしている。趣味はアマチュア無線で、所有するハードが7台。女性には珍しいマニアックなタイプのゲーマーだが、性格はむやみに明るい。プロになったきっかけは「当時、ズバ抜けてうまかったから」と豪語する。得意なジャンルは「なんでもあり」だが、唯一右に高速スクロールするシューティングが苦手。しかし、それも「1コインでクリアできない」というだけの話である――。



KUSHIDA. 1

■生年月日「1969年12月15日」■身長「156cm」■体重「50kg以下」■血液型「A型」■星座「射手座」■視力「左右ともに0.06」■趣味「ゲーム全般、BCL、横浜博覧会通い」■最終学歴「某私立大在学中」■チャームポイント「まつげ」■現在の所持金「21892円」■貯金「あるぞ」■一番大切にしているもの「自分」■持ち物の中で一番高いもの「自分。国家予算と同じくらいの値段」■彼いる歴、いない歴「いる歴／1年」■好な男の子のタイプ「頭がイイ人」■嫌いな男の子のタイプ「頭がよくてカッコいいのがいやみな奴」■好きな食べ物「カライもの」■嫌いな食べ物「アスパラガス」■1日の食事「3回（昼×2、夜×1）」■パンツ「グンゼ派」■寝るのは「ベッド派」

KUSHIDA. 2

■小さい頃「泣き虫でイジメられっこ」■学生時代「授業ボイコットして演説（私は宗教の教祖なんです）」■何才まで生きたい「1億才。宇宙に1回出たい」■いままで一番恐ろしかったこと「人にうらまれそうになったコト」■いままで一番頭にきたこと「自分のワルクチを聞いたこと」■いままで一番恥ずかしかったこと「近眼なんですが、友とカンチガイして他人に手を振ったこと」■毎日欠かさないこと「ゲームセンターに行く」■クセ「テトリスやってて、自分がテトリスになった時髪に手をもっていく」■この世からゲームがなくなったら「つくるしかない」■いま1億円もらったら「NASAに行ってスペースシャトルに乗せてもらう」■最高のゼイタク「1日中寝る」■SEX「やったコトないので」■今度生まれるなら「新人類」

KUSHIDA. 3

■ゲーマーとしての仕事内容「ゲームをやって原稿を書く」■収入「ヒミツ」■ゲーム歴「3年」■プロになったきっかけ「当時（3年前）ズバ抜けてうまかったので」■プロとアマのちがい「プロはクソゲーもやる」■1日にゲームに費やす時間「5時間」■この仕事のいいところ「好きなコトやってお金がもうかる」■仕事に飽きた時「ゲーム」■この仕事に対する家族の反応「よくわかってないらしい」■転職するなら「ゲームの制作」■この仕事をずっと続けていく「限界を感じたらヤメる」■10年後「宇宙に住んでいる」

KUSHIDA. 4

■所有ハード「7台」■所有ソフト「100本」■モニター「14インチ」■ソフト、ハードは自分で買う「自分で」■七つ道具「右手左手右目左目右耳左耳精神」■得意なジャンル「なんでもあり」■一番好きなソフト「ドラクエ」■苦手なジャンル「右に高速スクロールするシューティング（1コインでクリアできない）」■最高得点記録「?」■最長プレイ「ニューラリーX／昼～閉店までの時間」■ライバル「サエキケンジ(from MSX)」■他のプロに負けないポイント「女の子だからサービスしてもらえるので、他のヤツより練習できる」■どうしたらゲームがうまくなる「好きになること」■初心者におすすめのソフト「ゼビウス」

いまのゲーム業界は、水に砂糖を入れすぎて、砂糖が溶けない状態。大手メーカーに反省を促さないと砂糖は溶けない。クソゲーを月に何本も出すよりは、何カ月かかってもいいからスバラシイのを１本ずつ出してほしい。コドモがかわいそうでしょう？　高いうえにつまんなかったら。量よりも質、どれ買ってもそこそこ遊べるようなソフトを厳選してつくっていかないと。

ゲームは夢を売る商売だから、一番のユーザーである子供たちが買っても、むずかしすぎたりして遊べないようなしろものはダメ。いまのゲームって、みんなエンディングを見るためにやってる形になっちゃってるんで、そうじゃなくて、『パックマン』みたいにただ楽しいなあっていうのがもっと増えたらいい。ほら、パチンコだってエンディングはないけど、楽しいからフラッて行くでしょう？

だからこれからは、ゲームだけにとらわれないで、アミューズメント産業が共に発展していくようにするべき。いまはまだゲームって、うしろめたさがあって、スポーツより不健全なイメージ。もっとレジャーに食い込む形になってほしいし、またなると思う。遊園地ふうっていうのかな、遊び第一に考えたい。

ゲーマーであることが私生活に支障をきたしているとすれば、勉強面ですね。わたし、高校の時は秀才で、生徒会副会長なんかやってたのに、大学で初の成績表にはAが２つだけ。あとはBとC。たぶん前はゲームを勉強の息抜きに活用してたのに、仕事になってから、あんまり楽しいんで立場が逆転して、ゲームに時間をとられちゃうようになったからでしょう。だからゲーマーになってから、逆に自分の時間をなくした、とも言えます。前はゲームをすることも自分の時間だったはずなのに、仕事って意識がからむと、もちろんやってて楽しいけど、前の純粋な気持ちとはどこかちがってくる。研究しつつやってしまうんだよね。でも好きだからかまわない。仕事と遊びのちがいは、遊びなら好きな時にゲームができるけど、仕事は制限時間内でやらなきゃならない、それだけです。基本的にはゲーマーとゲーム好きは同じだと思う。「プロ」と「マニア」もいっしょ。ただ、「マニア」を越すと「おたく」になるんですが、そう言われて喜ぶヤツはアブナイ。「おたく」って、はじめは“その道に深い人”っていう意味だったんだけど、いまは“趣味に走りすぎて、アッチにいっちゃったヤツ”のことですから。

デートするなら、
テクは私より上であってほしい

ところで、私は『ファーストクリーン』ってゲームが好き。

これは戦争もので、いちどに画面に、敵味方合わせて40人くらいキャラクターがいる。自分の陣地が敵に奪われちゃったってストーリーで、人んちの国を自分の傘下にして、最終的に国を治めれば勝ち。リーダーは自分。面白いのは、キャラに全部名前とか性格が決められているコト。それを気にかけてやって、なだめ、すかして戦わせる。たとえばすごい臆病者がいて、そいつが逃げ出しちゃう。そしたら私がいって「おまえも戦えよ〜」って連れていく。死ぬ直前なのに、勇敢に立ち向かっているヤツには「おまえちょっと休めよ〜」って。ふつうは数で勝ち負けが決定するけど、このゲームのいいところは、少ない人数でもちゃんと戦えば勝てるところ。それにテクだけじゃないから、女の子にも面白いんだよね。

私はスピードものより、このテの頭つかうゲームが好きだけど、職業病もある。

けんしょう炎と視力低下。

でも、学説的に言えばゲームは眼にいい！本当だよ。きれいな画面を眼光に見せるのはいいことだって、お医者さんが言ってるんだから。みなさん、誤解のないように。

あと、渋谷センター街の歩道のブロックが六角形なんだけど、さっきの『ファーストクリーン』ってゲームがこれと同じ形だから、歩いてて錯覚に陥ったり、家のブザーを連射しちゃったり……。これも職業病デス。

もともと、『ログ・イン』編集部の足軽募集に応募、女なのに履歴書の趣味欄に「アマチュア無線」って記したのが気に入られて、今やこの世界に片指突っ込んでる私ですが、女性ゲーマーはけっこう他にもいます。根性があって、明るすぎて人に迷惑がられるタイプが多いんじゃないかな。ゲームに打ち込む姿は、右脳からアルファ波を発して、オーラが全身をつつんでピカピカ、色っぽいです。私の場合、ゲームとなると、一転して自信過剰になっちゃう。ギャラリーがいるほど、「フフン、見てろよ」っていい気になっちゃう。一度それで大失態を演じたこともあります。ドライブ・ゲームのハンドルを引っこ抜いちゃった。

いまは恋よりゲームのほうが楽しいんですが、デートするなら、ヘタにロマンチックな気分出す場所よりも、ゲームセンターがいいな。おごりでね。あと、これは実体験にもとづくんですが、テクは私より上であってほしい。じゃないと、おごってもらうのが悪いでしょ？

KUSHIDA

ドラクエの不思議

ロトの勇者たちは
よく他人の家へ
勝手に土足で上がり込んで
宝箱の中味を
ドロボウしたりするが、
彼らはほんとうに
正義の味方なのか？

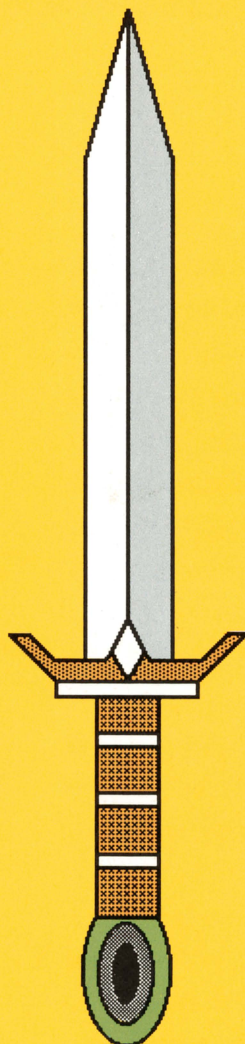


WARP ZONE ① 桜沢エリカ

world 2

GAMERS' SCHOOL
TVゲームの秘訣

プロゲーマーの発想と技術を盗め



§1 **TV GAME BASIC**

TVゲーム基礎講座◆講師/田尻智

ゲームを見極める力

うまい奴はどこがちがうか

TVゲームがうまくなったら気持ちがいいと、誰もが思っているにちがいない。だが、本当にゲームがうまい人の向上心というのはハンパじゃない。

特に、ゲームセンターのようなプレイヤーの優劣がファミコン以上にシビアに出る世界では、「オレのほうがうまい」というマニア同士の熾烈な闘いがある。その時に、彼らは自分が持っている攻略法を、ライバルには知られたくないと思う。人のプレイを見るというのは情報収集として重要であり、逆に見られるほうからすれば、情報を提供することになるからだ。そこで、あるプレイヤーは、段ボールで大きなフードをつくって、攻略上重要なポイントに来ると、そこでゲーム画面を隠してプレイした。笑い話のようだが、『ドルアーガの塔』というゲームが流行っていた頃、本当にあった話である。

ところが、さらに、そのプレイヤーのそばで、ひそかにテープレコーダーを回す奴がいたのである。画面は隠せても、音は隠せない。その音を家に帰って聞き、「あいつは、あの場面で右に歩いた後、上に行ったな」



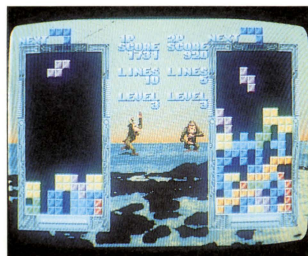
『ドルアーガの塔』(ナムコ)はファミコン版も出ているが、もともとはゲームセンターで大ヒットしたアクションRPG。黄金の騎士〈ギル〉を操って、〈スライム〉や〈メイジ〉を倒しながら、迷路の中に隠された鍵を取り、塔の最上階に捕われた〈カイ〉を救いだすのが最終目的だ。

などと攻略法を推測するのである。ちょっと極端な例だが、TVゲームがうまい人というのは、それぐらいの向上心がある。

また最近、聞いた話では、アーケード版の『テトリス』を10分で〈カウンターストップ〉にしてしまうゲーマーがいるらしい。このカウンターストップというのは、『テトリス』でいうと999,999点。つまり、ゲーム機のスコアがそれ以上あがらなくなる状態のことで、そうなったところで、ゲームを「極めた」というのである。ところが、腕に自信のあるプレイヤーならば、『テトリス』を「極める」ことも可能になる。では、次にどこで競争相手と優劣を決めるかというので出てきたのが、カウンターストップまでの時間を競う〈タイムトライアル〉だ。そうなると同じプレイでも、より多くの点数をあげるように腕を磨いていなくてはいけない。『テトリス』の場合は、常に4ラインの〈テトリス〉を取りつづけることで、早くカウンターストップに行きつこうとするわけだ。

そして、その最短記録が、10分なのである。ふつうは10分やって3万点がいいところだから、これは驚異的な数字だ。おそらく彼は、いま世界で一番『テトリス』がうまいということになるだろう。こうしてみると、ゲームがうまい奴というのは、みんなミュータントみたいな感じさえする。だが、しかし、そうではないのだ。そのゲーマーにしても、最初から100円で『テトリス』をカウンターストップにできたわけではない。やはり、ゲームに大変なエネルギーと時間をそそぎこんだ、その結果なのである。

『テトリス』をやったことのある人なら、落ちてくるブロックに一定のパターンはないというのは知っているだろう。あのブロックは、乱数で落ちてくる。乱数というのは、意図されないランダムな数列にしたがって、ものごとが進行するということだ。しかし、実は



『テトリス』アーケード版（セガ）は、面クリアタイプのパソコン版、ファミコン版とはちがって、消したラインの数を競うハイスコア挑戦型。ラインを消せば消すほど、ブロックのスピードはどんどん速くなり、むずかしさという点ではファミコン版の比ではない。

ランダムであるという規則がある。つまり、乱数をつくり出す数式というものが存在するのである。そう考えたそのゲーマーは、まずブロックが1000の周期で1周するということを見つけ出した。そして、それならその並び方を覚えてしまえばいいじゃないかと、実際に1000個の乱数をいくつかの局面に分解していって、それぞれの最良の攻略法を記憶した上でプレイしたのである。考えただけで気の遠くなるような作業だ。

一般的に、ゲームのうまい奴には、かっこ悪いことは嫌いというのがあって、どんなにむずかしいゲームでも「こんなの何でもないぜ」と言いたがる。本当は夜遅くまでゲームをやって、一生懸命練習しているのだけれど、それは見せたくない。「100万円使って、ここまで行った」ではなくて、「100円でここまで行く」という事実だけを見せたいのだ。一種の超人願望といっていいだろう。ところがふつうの人は、その結果だけ見るから、本当にそうだと思ってしまうのである。

しかし、結局のところ、ゲームのうまい下手は経験の量、すなわちゲームに費やした絶対的な時間に比例するのだ。異常なまでにうまい人は、やはり異常なまでの努力をしているのである。それは誰にでも真似できることではないと思う。

ゲーマーは、あえて2度死ぬ

だが、ふつうのゲーム好きの人でも、うまくなろうとするゲーマーの考え方に学ぶことはできる。それはひとことでいえば、コンピュータ的な思考ということになるだろう。いや、むずかしい話ではない。ゲームのうまい人は、コンピュータゲームの画面に描かれているものは機械仕掛けだと知っている、ということなのだ。モンスターにしてもエイリアンにしても、いってみれば、からくり人形のようなもので、プログラマーが決めたとおりにしか動けない。だから、相手の動きも



横スクロール・シューティングの名作『グラディウス』（コナミ）。TVゲーム好きなら、一度はやったことがあるはず。パターン修得型ゲームの代表選手でもあり、そのむずかしさはゲーマー泣かせといわれた。『グラディウス2』『沙羅曼蛇』とシリーズ化している。

方程式を解くようにわかるはずだ、というのが、彼らの考え方の基本になっている。

たとえば『グラディウス』というゲームでも、敵キャラクターの出てくるポイントが決まったら、その後の軌道というのは画面から消え去るまで全部決まっている。X座標とY座標が加減算されて、こう飛ぶというのがリアルタイムでアニメーションされているだけなのだ。それをふつうの人は、向かってくるから怖いといって逃げてしまう。しかし、実際には、その敵はプレイヤーが操る戦闘機が、そこにいるから向かってくるわけではない。座標上のその点のところに行けという命令を受けたにすぎないのである。その簡単なことを見破るのが、コンピュータ的思考ということなのだ。敵キャラクターの軌跡が読めるようになれば、剣道でいう見切りのように、敵に接触するギリギリのところにいながら死なない、というようなこともできるようになるのである。

また、たとえばコンピュータを知っている人が、ゲームをプレイしていて一番最初に考えるのは、コンピュータにおけるモニター画面というのは閉じているということだ。つまり、あれは平面に見えるけれど、実は球体に近い。上下と左右はつながっているのである。そこで、たとえばシューティングもので、爆弾を落として爆風で敵をやっつけるようなゲームの場合、右から敵が多量に出てきた時に、わざと左端に行って爆弾を落とす。すると、なぜか右側の敵が死ぬことがあるのだ。

なぜそんなことが起きるかといえば、ゲームをつくる時に、実際はつながっているモニター画面の上下と左右を区切って境界線を引く。その線の引き方が甘かったりする場合がよくあるからなのだ。画面の反対側にいる敵を爆風で吹き飛ばすこのテクニックは、あるゲームで偶然発見された攻略法なのだが、多くのコ

ンピュータゲームにおいて、そういうことがあり得るということがわかってきた。そこでゲーマーたちは爆弾を使うゲームがあると、わざと関係ない反対側に爆弾を落としてみて、敵が死ぬかどうかたしかめてみるようになったのである。これも、コンピュータがプログラマーが命令したとおりのことしかできない、というところから生まれた攻略といえるだろう。

さらに、コンピュータは、ある瞬間にはひとつのことしか考えることができないということも忘れてはならない。たとえば画面上に10機のＵＦＯがいたとしたら、ある瞬間を切りとれば、コンピュータは、このＵＦＯを右から左に動かそうという一点だけを考えている。同時にたくさん動いているように見えるけれど、実は瞬間的に一個ずつ動かしているわけだ。それが非常に速いから、人間の目には同時に動いているように見えるだけなのである。

そこで、ゲームをやっている時に、コンピュータがふたつ以上のことを考えなくてはいけないようにしたらどうなるかと考えてみる。たとえば、プレイヤーが操っているキャラクターの死というのは、さまざまな条件による場合が多い。穴に落ちて死ぬ場合、隕石などの障害物に当たって死ぬ場合、敵キャラクターに当たって死ぬ場合……。ふつうは、その中のどれかひとつの条件によって死ぬわけだが、その条件をふたつ以上同時に満たしてやるとどうなるかと考えるわけである。たとえば穴に落ちて、落ちきった瞬間に隕石に当たったらどうか。コンピュータは、ひとつずつしか考えられないから、その思考過程の中で、まずキャラクターは穴に落ちて死んだという確認がなされ、次に隕石に当たって死んだという確認が再度されて、死ぬという状況が２回起こってしまう。ゲームの中で死ぬというのはキャラクターの数がひとつ減るわけだが、そうすると自分は１回しか死んでいないのに、数がふた

つ減ってしまうことがある。歓迎すべきことではないけれど、コンピュータゲームにはありがちなことだ。

さて、ここまではゲームのアラ探しになるのだが、そこでもう一歩踏みこんで考えると、それを攻略法に転化させようという考え方が生まれてくる。つまり、１回死んでふたつ命がなくなるのなら、ひとつしか命がない時、２回死ぬという状況をつくったらどうなるかと考えるわけだ。そして、それを試してみると、たいてい命が255個に増えているのである。

どういうことかといえば、ＴＶゲームの場合は８ビットのコンピュータがほとんどで、多くの場合、プレイヤーのキャラクターの数はコンピュータ上では８桁の２進数で記憶されている。そして、８桁の２進数では一番大きい数は256なのである。だから、ビデオのカウンターでゼロから１戻せば9999になるように、ＴＶゲームではキャラクターの残りがゼロになった状態から１を引くと255になるわけだ。それがわかると、自分の命がひとつしかない時に、あえて２度死ぬことで255個の命を手に入れることができるのである。これもゲームを攻略する時に、たいていのゲーマーが試みている方法だ。実際にはこれに成功すると、画面の下にキャラクターがズラッと並ぶ。数字が出るわけではないのだが、コンピュータを知っている人間なら、それが255個だとわかるのである。

いいゲームと悪いゲームを見分ける。

ＴＶゲームの歴史は、こうしたプレイヤーのうまくなろうとする努力と、それに対応しようとしてきたゲームの「進化」の歴史だったということもできる。しかし、現在、その「進化」が袋小路に入ってしまっているのも、また事実である。コンピュータゲームは、文化的な成熟のスピードが非常に早い。映画が100年、200年かかってなしとげてきたことを10年、20年で通

り抜けようとしている。その結果として、いまやゲームソフトは文字通り玉石混交の状態になっている。ゲームプレイヤーにとっては、うまくなろうとする前に、いいゲームと悪いゲームを見分けることのほうが先決であるかもしれない。

たとえばTVゲームがうまくなるためには、失敗してやられた時に、なぜそうなったのか、その理由を解明することができなければいけない。ところが悪いゲームというのは、それがちゃんとわからないのである。一番簡単な例でいえば、操作性がひどくてレバーを右に押したのに、そのとおり動かないということがよくある。実際、操作性という点で納得のできないゲームは、非常に多いのだ。ゲーマーと呼ばれるような人たちは、たくさんのゲームをやっているから、そういう時に、これは自分が悪いんじゃないという見極めができるし、〈クソゲー〉のレッテルを貼って片づけてしまうこともできる。ところがふつうの人は、その見極めができないから、なんとなく納得できないまま、実はやっぱり自分が悪かったのではないかと心のどこかで思ってしまうのである。それではうまくならないし、第一やっていて楽しくないだろう。

では、それを見極めるためにはどうすればよいかというと、まずゲームの「いい、悪い」と「面白い、つまらない」を区別して考えてみる必要がありそうだ。たとえば『ファミスタ』というゲームがあるが、あれはたしかにいいゲームだと思う。しかし、僕のように野球がそれほど好きじゃなくて、選手の名前もよく知らない人間にとっては、けっして面白いゲームではないのだ。

その逆に、いわゆるクソゲーなんだけど個人的には面白いということも、まれにだがある。僕の場合でいえば『鉄腕アトム』というのがそうだった。このゲームというのが、アトムのくせにジャンプするとドスン



©株式会社ナムコ

『ファミスタ』シリーズ（ナムコ）は、実際のプロ野球に似せた名前のチーム、選手をそろえ、各選手のデータも本物に近づけている。そのことによって、プレイヤーの思い入れは非常に強まった。それが人気の秘密にもなっているのは、年度ごとに新しいデータを入れたバージョンが出ているのを見てもわかる。

田尻智が選んだ TVゲーム BEST 10

1 スーパーマリオブラザーズ3　任天堂

『スーパーマリオ』シリーズは、どれもゲーム好きにはおすすめ。シンプルなゲームだが、実はすばらしいアイデアが無限大に入っている名作だ。なかでも、この『3』は操作性をはじめ、すべての面で完成度が高い。



2 ドラゴンクエストIII　エニックス

『マリオ』同様、『ドラクエ』もシリーズとして見てすぐれたゲームだ。ファミコンRPGの王様ともいうべき存在で、アクション性はないのに、TVゲームの原点である操作することの快感をきちんと押えているのは見逃せない。



3 ゼルダの伝説　任天堂

ファミコンにおけるアクションRPGの元祖。主人公ゼルダを操り、地上マップと8つの地下迷宮を冒険する。アクションゲームが苦手な人でも、謎解きの部分で楽しめるような配慮がいきとどいている。このわかりやすさはよい。



4 テトリス　BPS／任天堂

シンプルで覚えやすいルール。『テトリス』は高度化、複雑化が進むTVゲーム界を再び一般的なレベルまで引き戻した。これほど単純でインパクトのあるゲームは、1978年の『スペースインベーダー』以来だろう。



5 ゼビウス　ナムコ

シューティングゲームの老舗的な存在。ファミコンブームを盛りあげた佳作ゲームのひとつで、もともとはゲームセンターで大ヒットした。豊富な登場キャラクターとそれらの華麗な動きが大きな魅力。



6 夢工場ドキドキパニック　任天堂

アメリカでは『マリオ2』として発売され大人気となっているアクションゲーム。地面に植えられた野菜などを引きぬいて、敵にぶつけてやっつけるという発想が非常にユニークだ。操作性もよくて、とにかく楽しい。



7 リンクの冒険　任天堂

アクションゲームにロールプレイングの要素を加味した『リンクの冒険』。シリーズ前作の『ゼルダの伝説』とは、ゲームデザインが大きく変わっているので注意。少々むずかしいが、完成度はとても高い。



8 きね子　アイレム

アニメーションで動いている絵をジグソーパズルのように組み立てていく、ファミコンならではのパズルゲーム。このゲームに明快な攻略法はない。根気と右脳のはたらきに、すべてがかかっている。



9 新鬼ヶ島　任天堂

日本の昔話をみんないっしょにしてしまったユニークなアドベンチャーゲーム。個人的にはアドベンチャーは好きじゃないのだが、このゲームはシナリオもよくて、最後まで楽しむことができた。



10 ファミリースタジアム　ナムコ

野球ファンではない僕にとっては、熱中できるゲームではないが、多くの野球ファンにとってはたまらなく面白いというのはよくわかる。操作性という点から見ても、とてもすぐれているゲームだと思う。



ドスンと鉛の玉が転がってるみたいで、ひとつも気持ちよくない。飛ぶことはできるけれど、すぐオーバーヒートして落っこちてしまう。いっては悪いが、本当につまらないゲームなんである。しかし、ちょっと進むと雪景色の面があって、僕はそこがすごく好きになってしまったのだ。雪が降っているというのを、黒い背景に白い点が落ちてくる単純な絵で描いているだけなのだが、音楽もふくめてそのシーンが好きになりすぎて、他の部分を許してしまうというか、無視してしまう。すぐ穴に落ちたりして、やっててつらいのだが、もう少しであの面に行けると思ってガマンしてやる。で、そこに着くと先に進まず、その面ばかりやったりするのである。それはゲームを攻略するということから離れて、ゲームを構築する世界にひかれたからなのだと思う。

しかし、これがいいゲームかというと、やっぱりそんなことはない。そこで、「いい、悪い」と「面白い、つまらない」の判断をいっしょくたにしてしまうと、見えるものも見えなくなってしまう。「面白い、つまらない」は個人の主観で決められるものだが、「いい、悪い」の判断は、もっと客観的な評価の基準によるべきなんじゃないだろうか。



「キャラクターもの」といわれるゲームは、この数年増える一方である。この『鉄腕アトム』(コナミ)も、その中のひとつ。ファンにとっては、自分でアトムを操れるというだけで、うれしいことではあるが……。

ゲームづくりの十戒

その評価の目安として、ゲームづくりには「十戒」のようなものがあるんじゃないか、と僕は考えている。つまり、それをやったらクソゲーになってしまうというルールのようなもの。ゲームをつくる上で、やってはいけないことでもいおうか。

たとえば僕は、コンピュータゲームにおいてプレイヤーが嫌だと感じること、プレイヤーに対してマイナスに働きかけることはするべきではない、と思っている。よくシューティングゲームなんかであるけれど、

前方から巨大なミサイルが飛んできて、そのミサイルの出どころもわからないのに急に爆撃を受け、なす術もなく死んでしまうようなシーンがいい例だ。そういうのはつくっている側にすれば、驚かせてやろうとか、驚かせることで感動させてやろうとか考えているわけだが、実際にプレイしている人は嫌な気持ちになる。多くの人は、そういう目に会った時に、ずるいと思うはずだ。

もちろん、それがマイナスかプラスかという判定は本当にむずかしい。「いい、悪い」は客観的な評価の基準によるべきだといいながら、きちんと線が引けるようなものでもない。あるいは、また、ゲームをつくる側だって、わざとマイナスの要因を入れているわけではないだろうと、いわれるかもしれない。しかし、実際はそうでもないのである。たとえばＲＰＧをつくっていて、このシナリオサイズだと３日で終わってしまうということになったとしよう。その時に、それならば主人公の歩くスピードを10分の１にしようとか、メッセージスピードを遅くしようとかして、なんとか長持ちさせようとする場合が多いのだ。

ところが、それはプレイヤーにとっては、マイナスの要因にしかならない。長く遊べるということをプラスの要因として考える比重がまちがっているというか、まどろっこしいと思うマイナスの気持ちが、長く遊べるというプラスの気持ちに勝っていると思うのだ。それは数値に表わせないところだけれど、そこが大きなポイントである。マイナスの要因が立った時に、それを上回るプラスのおいしさが用意されているか。そこをきちんと見極めることが大切なのだ。

「十戒」などというと、こうでなくちゃいけないと取られるかもしれないが、そうではない。いってみれば、カレーのスパイスみたいなものと思えばいいかもしれない。ゲームをつくる時に、取り入れてみたり、はず

してみたりという微妙なバランス感覚が要求される。プレイヤーにマイナスとして働くことでも、何らかの形で昇華されていればいいというわけだ。

実際、ルールを崩すというのは、使い方しだいで、すごく効果がある。たとえば、物理現象に忠実であるべきだという「十戒」があったとして、それを知った上であえて崩すことができるかどうか。『スーパーマリオ』というのは、そういう意味で、すごくよくできている。ふつう、人がピョーンと空中で跳ねたら、途中で戻ったりはできないけれど、マリオはそれができる。しかし、操作していて違和感はなく、むしろ、それが快感につながっているのだ。

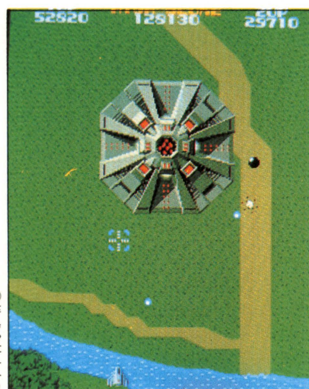
あるいは『ゼビウス』というゲームで〈バキュラ〉という敵キャラクターが出てきたが、あれもよくできていた。『2001年宇宙の旅』に出てくるモノリスみたいなもので、他の敵はすべて壊せるのに、その物体だけはいくら撃っても壊れない。つまりルールは崩しているんだけれど、それが出てくる場所といい、崩し方が非常に昇華されているのである。あれが壊せない敵ばかりだったり、まるで秩序を持たずに壊せたり壊せなかったりと混沌としていたら、けっしてよくなかっただろう。

消去法的攻略の落とし穴

さらに、ゲームの奥の深さという意味でいうと、選択できる道がたくさん用意されているべきである。これも、またゲームの「十戒」として、大切なポイントだ。というのも、最近のゲームは、攻略が消去法で求められるものが多いからである。たとえばシューティングゲームで、自分の戦闘機がいて、画面上を自由に飛び回ることができる。だから、本当ならプレイヤーの自由度は、すごく高いはずである。ところが、それを最後までやろうとすると、攻略は消去法でしか得ら



ゲーセン野郎たちを熱狂させた『ゼビウス』アーケード版（ナムコ）。回転しながら迫ってくる黒い板〈バキュラ〉は、何発撃とうが破壊することはできない。これをよけながら地上に爆弾を落とすと隠れキャラが現われる。



『ゼビウス』に登場したボスキャラ〈アンドアジェネシス〉。中心を撃てば破壊することができるが、その周囲にある4つの砲台を先につぶすと、得点が高い。攻略の方法は、まさに人それぞれであった。

れない。つまり、右に行ったら死ぬから左に行こう。次は左に行くと死ぬから右に行こうという具合で、実はぜんぜん自由ではない。広大なマップがあるように見えるけれど、実際はその中のきわめて狭い一本道を進んでいくにすぎないのである。

たとえば『ゼビウス』は、そうじゃなかった。あれは、常に自分と敵キャラクターの関係が相対的になっている。自分が左にいれば、敵は画面の中心線から対称の位置、つまり画面の右側から飛んでくる。反対に自分が右にいれば、左から飛んでくる。敵が出現する場所が、自分の位置によって変わってくるのである。だから、まったく同じマップ画面上でも、さまざまな解法が得ることができた。

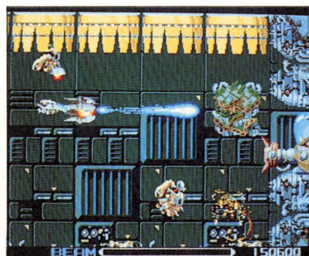
消去法のゲームが「何々しなければいけない」という攻略法だとすれば、『ゼビウス』の場合は「何々することができる」なのである。たとえば〈アンドアジェネシス〉という巨大要塞が現れるが、これは中心を撃つと倒すことができる。そうすると、まず攻撃が激しいから、とにかく中心を撃ってしまえという攻略法がある。しかし、それだけではない。まわりに4つの砲台があって、それを撃ってからだと攻撃が少なくなるので、さらに倒しやすくなるんじゃないか。あるいは、オレは右からの攻撃に弱いから、まず右の砲台を壊してから中心を撃てば倒せる。いや、やはり4つを順番に壊していって、最後に中心を撃ったほうが点数が高い。というように、本当は巨大要塞を倒す手順は無限にあるはずなのだ。そして、それがゲームの奥の深さにもつながっていたのである。

『ゼビウス』が何で面白かったか、ゲームをつくっている人が誰もわかっていなかったんじゃないだろうか。「ゼビウス型」と呼ばれたゲームは、それから何十も出たけれど、追いかけているところの質がぜんぜんちがう。巨大要塞が出てくるとか、背景マップがスク

ロールするとか、隠れキャラクターが入っているとか、表層的な部分でしかない。そして、やってみると相変わらず敵は決まったところからしか出ない。敵が右から出てくるとわかっていれば、プレイヤーは最初から右にいて待っていればいい。つまり攻略法は１本にしぼられてくる。逆に、その答えを見つける前に、たまたま自分が敵の出る場所にいたら、意図するとしないとにかかわらず、体当りされてやられてしまう。そうやって何らかの犠牲をはらって、右から敵が出てくることを知るわけである。そういう時、多くのプレイヤーは、ずるいと思う。そして、ずるいことをされるのは嫌だから、次にやる時は待ち伏せして敵が出てきた瞬間にやっつけてやろうと、自分もずるい立場になろうとするのである。

もちろん、消去法で攻略が求められるゲームが、すべて悪いというわけではない。『R-TYPE』のように、明確に１本道が指示されているゲームは、あれはあれで小気味いいと思う。しかし、TVゲームというのは進化のスピードが異常に速いから、いったんそういう方法にとりつかれると、どんどんエスカレートしていってしまう。その１本道を探すのは、一種の謎解きだと思うのだが、それがどんどん複雑化していくのだ。最初は右から出るということだけで解法が得られたものが、「この瞬間、右に行った後、２ドット左にずれて」とか、「ここでは相手を１ドットの差でかわさなくてはいけない」とか、そういう世界になっていく。そして、ゲームのうまい奴というのは、その１本道を探すのがうまい奴ということになって、ゲーム雑誌の攻略法も、その１本道を教えることになっているのが現状だ。

そうなると、もう一種のガマン大会というか、ものすごいマイナス要因を克服していって、それを乗り越える快感ばかりが追求されている。だから、多くの人



パターン修得型シューティングの極致ともいうべき『R-TYPE』。パワーをためて撃つ〈波動砲〉の快感は、コントローラーの連射機能を使うと味わうことができない。難度は高いが、爽快感のあるゲームだ。写真はPCエンジン版『R-TYPE2』（ハドソン）

がアクションやシューティングにコンプレックスを持っているのは、すごくよくわかるのだ。謎解きが、ひとひねりふたひねりされていき、ついには最初から謎だらけのゲームになってしまっているから、自分が何をしていいのかわからなくなってしまう。そして、その状況はかなり深刻だと思う。

孤高の修行と生理的快感

もちろん、ガマンを積み重ねることによってテクニックを習得していく快感というのも、TVゲームの大きな楽しみであることはたしかだ。それは孤高の修行といおうか、一種の自己鍛練の世界である。

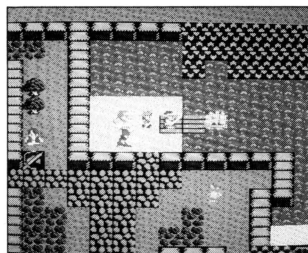
特にアクションやシューティングだと、自分が試されているような気になる。自分が越えられなかった壁があって、再チャレンジできる可能性が目の前にある。もう1回トライすれば、その壁が打破できるかもしれない。もちろん可能性がはてしなく低いと感じる時もあるが、そこで前よりもいい結果が得られたら、それはやはり快感だろう。実生活では、自分がさっきとは確実にちがうと明確にわかることは、あまりない。それは、期末テストが前期より何点あがったかなんてことより、はるかにリアルタイムだし、快感も上だろう。

しかし、そればかりがTVゲームの快感ではないはずだ。むしろ、もっとゲームの原点に戻ってみることが必要なのではないだろうか。

たとえば『テトリス』の面白さを語るときに、幾何学的な説明をする人がいる。「4つのブロックを組み合わせていく時のストラテジーがいいんだ」とか、完璧な詰めテトリスみたいな世界。いわば「テトリス道」である。しかし、僕は、クッキーの缶に入っているビニールのプチプチをつぶす快感といったほうが、あのゲームの魅力を表わしていると思う。だから、頭の中で計算して先の面に行こうとか、何ライン消そうとか



田尻智の意見では『テトリス』は「男のゲーム」である。そのココロは「穴があたったら入れたい」。しかし、男だろうが、女だろうが、開けておいた穴に長い棒をスッポリとはめて4ラインを消した時の快感は変わらないはず。写真はファミコン版とX6800版（ともにBPS）の画面。


『ドラクエ』はアクションゲームではないが、キャラクターを自分の手で操るという快感をきちんと押えている。シナリオがすぐれているというだけではないのだ。写真は『ドラゴンクエストII』（エニックス）

いう以前に、穴をふさぐのが気持ちがいいからやってしまう。そういう生理的な快感を、もっと追求したらいいんじゃないかと思うのだ。

インベーダーゲーム以来、すぐれたゲームには必ずその生理的快感があった。そこに共通しているのは、反復することの楽しさである。同じことを何回も何回もくり返すことが気持ちいい。たとえば『ドラクエ』というのも、アクション性はないけれど、そのことをちゃんと押えてる。もし、ゲームを先に進めることだけが目的ならば、スライムを何百匹も倒すという作業は苦痛でしかないだろう。しかし、『ドラクエ』において、「たたかう」とコマンドを選んでスライムを倒していくことは、それ自体が楽しいことなのだ。

もっとも、それは反復そのものが楽しいというのとも、また少しちがう。その楽しさは、ひとことでいえば操作することの快感だ。コンピュータゲームの定義として、第一にはずせないのはインタラクティブということである。つまり自分の手で操作できるというのが、他のメディアとの決定的な差異なのだ。そして、テクニックを習得していく快感も、操作することの生理的快感の上に成り立っているものなのだ。

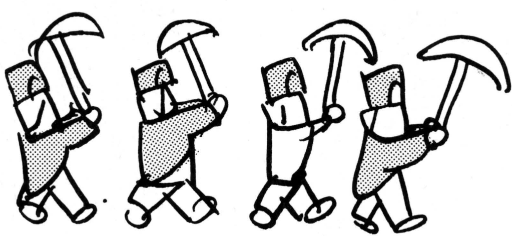
『テトリス』をもう一度例にあげれば、穴をふさいでいくという生理的快感がまずあって、同じ操作をくり返していくうちに小さな発見がたくさんある。4ラインをいっぺんに消すと得点が高くなるということに始まり、それがだんだん高度化していって、すき間が空いてしまった時にブロックをすべりこませるというようなテクニックも出てくる。そういうことが、ひとつずつわかってくるのである。生理的な快感とテクニックを習得していく快感が融合されているという意味で、『テトリス』は究極的なゲームといえるのではないだろうか。

ノコノコを踏みつける幸せ

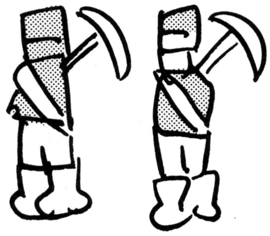
最近、僕は、ゲームのエンディングまでいかなくてもいいんだと思うようになった。たとえば『スーパーマリオ3』でも、みんなクッパ大王を倒すことを目指していて、それがすごく気持ちのいいことじゃないかと幻想を抱いてプレイしているけれど、実は、そういうのはたいしたことではないと思うのだ。もしかすると、ワールド1で、ずっと〈ノコノコ〉を踏みつけている幸せのほうが深いかもしれない。

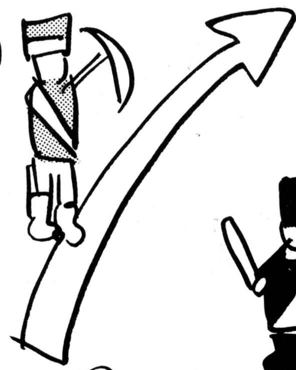
というのも『マリオ3』は、すごくむずかしい。僕なんかでも嫌になってしまうほどで、最初は、こういうことするからアクションゲームに対するコンプレックスが増えるんだと怒ったりしていた。アクションゲームの面白さを教えるには、できるだけ多くの人を〈クッパ大王〉のところに導いてあげることが正しいと思っていたからだ。しかし、友だちとかに聞いてみたら、みんな最後まで行かなくても楽しかったという。〈笛〉も取れたし、ボスキャラは倒せなかったけれど〈ワールド8〉も見ることができたと、十分満足している。つまり最後まで行かなくても、幸せというのはたくさん隠されているのである。

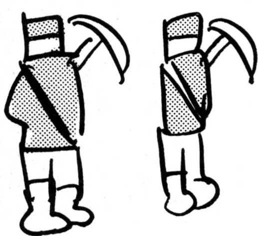
だから、ゲームをする時に、自分のうれしかったこととか、逆に嫌だったことを整理してみるといい。それを追求していけば、どうすれば自分がもっと気持ちよくなれるかもわかってくるだろう。なぜ嫌か、なぜうれしいかまでは必要ない。そのゲームの嫌だった点とうれしかった点をメモしておくだけで、ゲームデザイナー的なゲームを見極める力もついてくる。そして、その力がつけば、ゲームもうまくなるし、面白さももっと深くなるはずである。

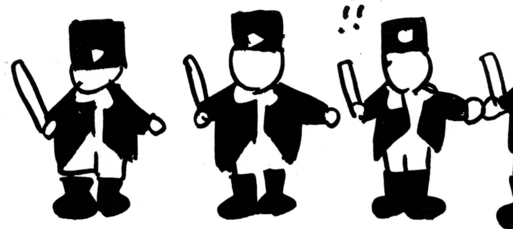


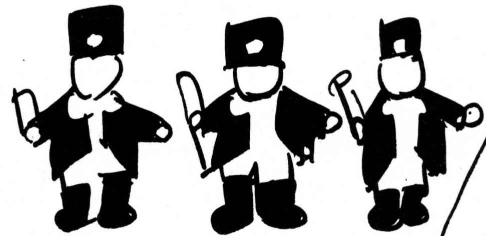


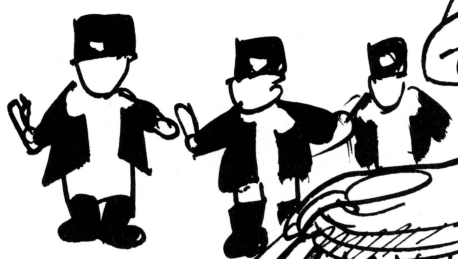












まわりこんだ
工兵がツルハシ
で敵の大将を
やっつけるのがダイゴ味

ナポレオン戦記



諸君!! フォーメーション10ばかり使ってはいかんぞ。

フォーメーション10とは

§2 ACTION/SHOOTING GAME

アクション/シューティング講座◆講師/田尻智

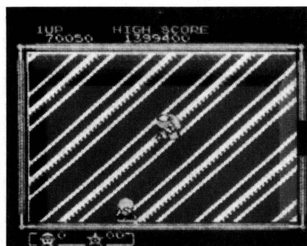
スーパーマリオの冒険

文字では表わせない面白さ

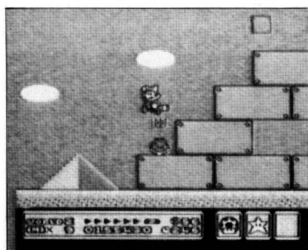
アクションゲーム志向といったらいいだろうか。個人的なことからいうと、僕は、TVゲームは文字にたよらないものが好きだ。文字にたよらないで、怖いとか、嬉しいとか、悲しいとか、どれだけ人の感情を動かせるということに興味がある。

それは、おそらく『ゼビウス』の影響というのが大きいのだと思う。あのゲームは文字でストーリーを説明することはいっさいなかったけれど、しっかりとしたバックボーンがあって、ひとつの世界ができあがっていた。僕が夢中になったのもそのせいだろうし、そこから学んだこともすごく多い。だから、たとえば『クインティ』をつくる時にも、最初にバックボーンをきちんとした上で、一見ストーリー性の希薄なアクションゲームにしたのである。

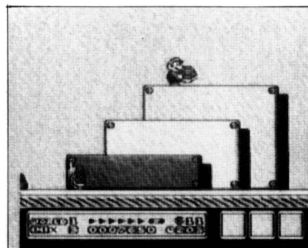
『クインティ』では、主人公の妹がいて、主人公の彼女にやきもちをやいて、さらっていってしまう。その一族は女性だけが魔法を使えるという設定で、クインティというその妹が、魔法で人形を動かしている。主人公は、いろんな部屋をまわりながら、その人形と戦っ

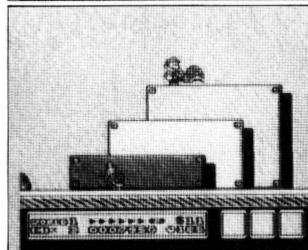


『クインティ』のラストシーン。ふたり用プレイだと、主人公の友だちが泣いているクインティを慰めたりする。

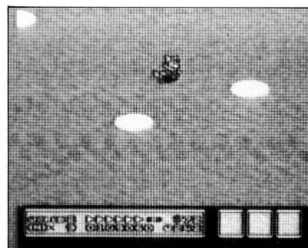


ジャンプして、敵を踏みつぶす。『スーパーマリオ』シリーズの基本テクニックだ。





『マリオ3』では、踏みつぶしたカメを持って、それを蹴ることもできるようになった。



ハッパのアイテムを取ると〈しっぽマリオ〉に変身。Bボタンのダッシュでパワーをためると、空を飛ぶこともできる。

ていく。そうやって、最後は空の上のお城にいくと、妹はヒステリックになって、主人公に魔法をかけてくる。すると自分がいままで倒してきた人形に変身させられてしまうのだ。それでもなんとかやっつけると、妹はシクシク泣き出す。そして、主人公は彼女とキスしたりするのである。

こういうのを文字に書いてしまうと、すごく陳腐になってしまうと思うのだ。「その時、主人公は激しい感動の嵐につつまれた」なんて、ことばで言ってしまったらつまらない。ところが最近のアクションゲームは、そういう感動的なストーリーを入れるのがいいんだと思って取り入れているのが多い。「一刻も早く彼を救ってくれ」なんてセリフが出て、「イエス・サー」だの「オレはやるぜ」なんて答えたりする。それは、やはりちょっとちがうと思う。

くり返しになるけれど、TVゲームの原点は操作の快感にある。自分でキャラクターを操ることの楽しさや気持ちよさといってもいい。もちろんRPGだって、コマンドを入力して自分のキャラクターに何かをさせるわけだから、操作しているとこにはちがいない。だがアクションゲームの場合は、もっと直接的だ。自分のコントローラー操作が、キャラクターの動きにストレートにはねかえる。言いかえれば、アクションゲームの命は、その身体性にあるといってもいい。そして、本来、その面白さは文字では表わせないものであるはずなのだ。

たとえば『スーパーマリオ3』を見てみよう。あのゲームでは、十字レバーとふつたのボタンの操作から、いろいろな動詞を抜き出すことができる。ことばで動作を表現するのではなく、その逆なのだ。

「歩く」「走る」「ジャンプする」「しゃがむ」「滑る」「踏む」「蹴る」「持つ」「投げる」「泳ぐ」「飛ぶ」

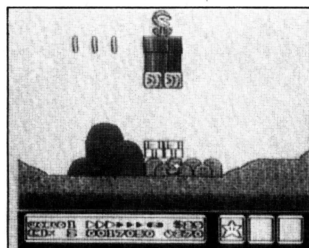
こういうアクションゲームは優秀だと思う。ここに

は、アクションゲームというものの身体性がよく表われている。コントローラーでできることが多いというのは、プレイヤーの自由度が高いということでもある。もちろん、この場合、コントローラー操作に無理がないというのも大きい。格闘技ものなんかで、よく32通りの動きができるなんていうのがあるけれど、あれとはぜんぜんちがうのである。十字レバーを斜め上に入れて、Aボタン、Bボタンと押すと必殺技が出るというような意味のない操作は『マリオ』にはない。たとえば「しゃがむ」は十字レバーの下を押すというように、すべてプレイヤーが納得できる操作になっている。そして、このことが〈マリオ〉を操る楽しさ、気持ちよさにつながっていることはいうまでもない。

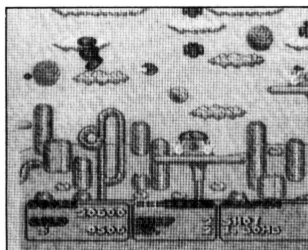
この自由度を知っておいてほしいと思うのだ。それというのも、どんなゲームであれ、自分の思いどおりにキャラクターを操るには、何度も反復して体で覚えていくしかないからだ。最初は誰でも不自由なのである。しかし、いいゲームなら自由になれる可能性は、すごくある。ある程度の不自由は覚悟の上で、そこから解き放たれる快感を信じること。コントローラーを操って、自分がどこまで自由になれるか試す。その気持ちがアクションゲームの面白さを味わうために、まず必要なことのように思う。

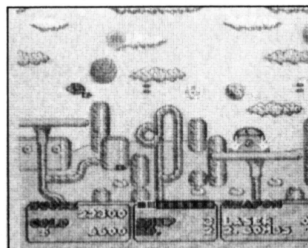
基本ポジションを決める

さて、アクションゲームにも、いくつか定石のようなものがある。そのひとつは、初めてやるゲームは前に出るなということだ。どんなゲームでも敵がうしろから出てくる確率は低い。だから、進行方向に対して、うしろから4分の1ぐらいのところを基本ポジションにして、どの状態で始まってもそこに移動するようにする。そうすれば突然現われる敵にも対応しやすいし、ゲームもやりやすいはずだ。それをしないで、考えな



〈デカマリオ〉の時に、しゃがんだまま滑って、1ブロック分のすきまにもぐりこむ。これもまた基本的なテクニックのひとつだ。


①『ファンタジーゾーン』の場合、まず自機を少し前に出して、画面を押す。


②画面がスクロールしたら、また基本ポジションに戻る。あくまで前に出すぎないよう注意。

しに動かして死んでしまう人は、すごく多い。『ファンタジーゾーン』のように左右にスクロールするゲームの場合はどうなんだ、といわれるかもしれない。しかし、それでもやはり前に出ないように心がける。あのゲームの場合、敵は進行方向から出てくることが多いが、自分が画面の前方に出ないとスクロールしない。だから、ちょっと画面を押してスクロールさせたら、また基本ポジションに戻るのだ。また『ファンタジーゾーン』では空中に小ボスが浮かんでいるが、それを倒す時にも画面をスクロールさせないように注意しなければならない。スクロールさせると敵がたくさん出てきてしまうのだ。画面をちょんと押してやって、スクロールさせたら画面を動かさずに、小ボスを倒す。進みながら倒そうなんていうのは、それこそウルテクである。

これは、無駄な動きをしないと、言いかえることもできる。敵が出てこないのに、やたらと動き回って、次はどこから出てくるのかとやる人がいるけれど、あれはだめだ。状況が変わってしまうからである。たとえば自分がA地点にいる時、敵は横から出てくる。あるいは自分がB地点にいる時には、敵が正面から出てくる。フラフラと動き回っていたのでは、自分と敵の対応の仕方は微妙に変わってしまう。正確な判断もくだせない。特に自分の位置に対して敵の出方が変わってくるようなゲームでは、なおさらである。だから、やはり基本のポジションを決めたら、しばらくそこにいて、そこにいられない理由が出てきた時に動くというふうに考えたほうがいいだろう。

では、よく「ザコキャラは無視しろ」といわれるが、それはどうか。無駄な動きをしないというのに似ているが、それが無駄な敵かどうかという判断はむずかしい。とにかく早くエンディングまで見たいというなら無視してもいいけれど、ザコキャラをやっつけるのが

楽しい場合もあるし、それをやっているうちに上達していくということもあるわけだから、いちがいにそうはいえないと思う。

もう10回、死んでみよう

アクションゲームでは、死んだ時に、よくその状況を見ているというのも大切なポイントである。なぜなら、そこにはゲームを攻略するための重要な情報がたくさん隠されているからだ。

その最もベーシックな情報は〈当たり判定〉だろう。画面上にいる人間なり、モンスターというのは皮膚をもっているわけではない。どこまで当たったら、そのキャラクターは死ぬかという設定が、数値で決められているだけである。そして、それはゲームによって大きくちがうのだ。たとえば自分がドラゴンを操っていて、羽根をパタパタさせながら狭い洞窟をくぐり抜けていく時に、ふつうの人は、どうしても羽根が岩に当たって死んでしまうのではないかと心配になる。しかし、実は羽根が半分ぐらいは当たっても大丈夫だということがわかれば、その部分は無視して考えることができるはずだ。それを見極めていく作業は、ゲーム攻略の第１ポイントといってもいい。失敗した時に、「やられたー」といってのけぞったりする人がいるが、そんな場合ではないのである。

また、アクションやシューティングでは、よく壁にぶつかって先に進めないということがある。それは、おおむねコンピュータ側から与えられている情報をプレイヤーが全部こなしきれない、判断しきれないということから起こってくる。それを何回もプレイして記憶するというのは個人差があるし、うまい人でも１回や２回で覚えられるものではない。そんな時、大事なのは自分がトライしてやられるたびに、敵に関する知識を蓄積していくことである。死ぬたびに、敵の速さ

田尻智が選んだ アクション/シューティングBEST10

1 スーパーマリオブラザーズ3　任天堂

大人気シリーズの3作目。アスレチック感覚のアクションゲームだ。コースの中に落とし穴やリフト、迷路などのしかけが盛りだくさんで、遊ぶ者をいつまでも飽きさせせない。ゲーム初心者から上級者まで、おすすめの1本。

2 ゼビウス　ナムコ

隠れキャラやスクロールする背景マップなど、『ゼビウス』が後のシューティングゲームに与えた影響は大きいが、本質的な部分でその面白さを越えたものはない。一種のAI機能で敵キャラを動かす発想を学ぶべきだったのだ。

3 テトリス　BPS／任天堂

基本的にはパズルゲームともいえるだろうが、アクションゲームの要素も強い。どんどん速くなるブロックにどこまでついていけるか。こういう高みに上りつめていくようなゲームは、個人的にもすごく好き である。

4 リンクの冒険　任天堂

シリーズ前作の『ゼルダ』にくらべても、操作性は格段にアップしており、プレイヤーの自由度が高い。コントローラーの操作にも違和感はない。惜しむらくは、少々難度が高くなっているが、自由になれる可能性はすごくあるのだ。

5 R-TYPE　アイレム

グロテスク&エロティック（?）なキャラクターが次々と出現するSFシューティングゲーム。ゲームに視覚的な刺激を求めるならコレが一番ではないか。ド派手なパワーアップがうれしい。

6 グラディウス　コナミ

横スクロールのSFシューティングゲームの王様。ゲーム中、パワーアップカプセルを集めることによって、プレイヤーの戦闘機の攻撃がどんどん派手になっていくのが楽しい。少々むずかしいゲームではあるが……。

7 大魔界村　セガ／カプコン

ファミコンではちょっと体験できない、派手なカラクリの多いアクションゲーム。もとはアーケードゲームだが、難度が非常に高かったため敬遠した人も多い。それがメガドライブに移植され家で遊び放題、というところに魅力あり。

8 スターフォース　ハドソン／テクモ

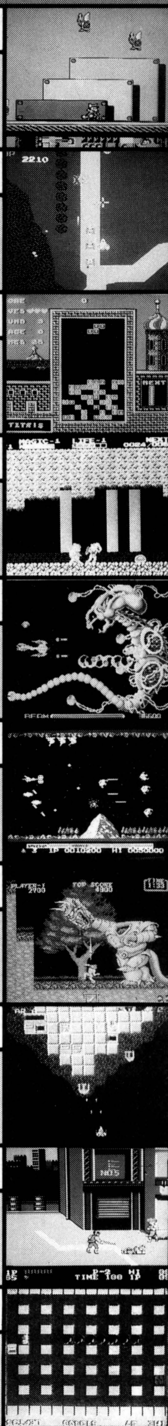
「連射」というゲーム用語がある。ボタンを速く細かく押すことだが、このゲームはまさしく連射が攻略の決め手になる。頭であれこれと考えないで、スポーツ感覚でボタンを押しまくって、体をゆらしながら遊ぶとよい。

9 ダブルドラゴン　テクノスジャパン

格闘アクションの佳作。基本的にパンチとキックで敵キャラクターと闘っていくが、ゲームが進んでいくうちに飛び蹴りや背負い投げなどの大技もくり出せるようになる。バイオレンス映画を見ているような気分だ。

10 ボンバーマン　ハドソン

モノを破壊する快感に、タップリ酔える1本。もうひたすらに画面上に爆弾を置いて、壁だろうが敵だろうが、かたっぱしから壊しまくる。シンプルなゲームだが、やり始めるとなかなかやめられない。ゲーム初心者には特におすすめ。

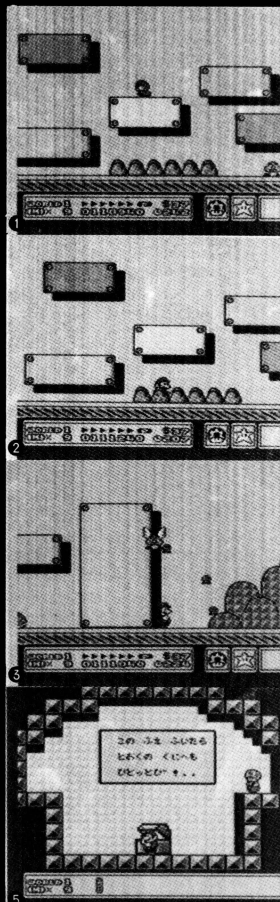


ちょっと《お得》な必殺技——①

背景のウラにも隠れ部屋

『スーパーマリオブラザーズ3』(任天堂)

ワールド1－3にも隠れ部屋がある。そこへ行くためには、背景の裏側が歩けるようにならないといけない。ふつうは、マリオは常に背景に隠れることなく表側を移動しているわけだけど、ステージの途中、白いブロックの上で後ろ向きにしゃがんでいると、ポロッとそこから落ちて、その瞬間から背景の裏を移動することができるようになる。そしてそのまま進んで行くと、クリアーする黒い部分の裏側にある隠れ部屋に入ることができ、そこにいるキノピオから特別アイテムのワープできる笛がもらえるというわけだ。もらったあとはマップ画面に戻る。背景の裏を移動できる時間は約10秒間ぐらいだから、急いで進むこと。



❶この白いブロックの上で後ろ向きにしゃがむのだ。
❷しばらくすると、ポロッとマリオが下に落ちる。すると、それまでは草の表を歩いていたはずなのに、草の陰に隠れてしまっているのだ。つまり背景の裏側に行けということ。
❸この後は、どこを歩いてもずーっと裏側。表には出られなくなっている(ただし10秒ぐらいだけど)。
❹この黒い幕の表側がラウンドの終点のはずだが、裏を歩いてきたマリオは、そのまま幕の後ろに入ってしまう。
❺すると幕の裏側には、キノピオの隠れ部屋があった! そしてワープできる笛がもらえてしまうのだ。

や動きの特徴、そして強さといった情報を集めていき、攻略の方法を探していくのである。

だいたいゲームが下手だと思っている人に共通しているのは、あきらめが早いということだ。たとえば、ふつうの人は5回やってだめだった時に「5回もやってうまくいかない」と、やめてしまう。しかし、そこで「あと10回死んでみよう」「あと10人犠牲にしてみよう」と考えてみたらどうだろうか。

うまいプレイヤーは、壁にぶつかってどうしたらいいかわからない時に、そう考える。そして、コントローラーで可能なアクションを、しらみつぶしに試してみたりするのである。たとえば、敵の大ボスが出てきて撃っても撃っても効かないという時に、思いきって口の中に飛び込んでみる。それは正攻法ではないのだが、そうすることによって何かが見えてくる。口の中に突っ込んだら、やっぱり死んでしまったけれど、その時に攻撃の手薄な部分や、絶対に安全な地点が見つかるかもしれない。こうした一見無駄に思える行為で攻略の方法を探していくのは、たいていのゲーマーがやっていることだ。はたで見ていると、いいかげんに遊んでいるように見えるが、実は彼らは、ものすごく注意深く自分と敵の関係を観察しているのである。

敵を倒すタイミングを見極める

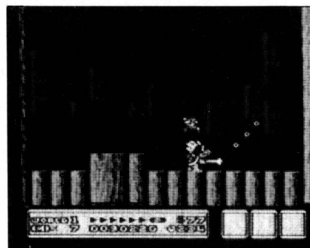
これを『スーパーマリオ3』の場合で考えてみよう。このゲームは基本的に、フィールドアスレチックのようなもので、敵はただ歩いてくるだけだから、踏みつけるか、それとも飛びこえてしまえばいい。やられるのは、走ってきて敵がいるのに気がつかなかったなどの理由で、いってみれば石ころに蹴つまずくのと同じだ。完全な学習型のゲームで、それは回数を重ねていけばなんとかなると思う。

むしろ『マリオ』でむずかしいのは、〈コクッパ〉の

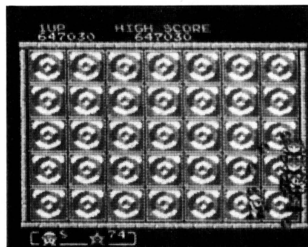
ように、自分と相手の関係で戦闘が成り立っているものだろう。自分の動きに対して敵の動きが決まってくるから、そのパターンを読まなくてはいけない。その時、みんな〈コクッパ〉を踏みつけよう踏みつけようとするけれど、最初は踏みつけなくてもいいのである。肝心なのは、まず、いつ踏みつけることができるかを見極めることだ。

常識的に考えると〈コクッパ〉がジャンプしている時は、それより高く跳ばなくてはいけないから踏みつけるのがむずかしい。そこで、ジャンプをしないのは、いつだろうと考える。すると、ジャンプする前か、その後ということになる。そこから、ジャンプする前よりも後、つまりジャンプし終わった時が一番踏みつけやすいということがわかってくる。むやみに動き回ってはいけないのは、もちろんである。自分がどう動いたら敵はどう動くか、ということをよく見ていなければいけない。そして、いつジャンプするのか、どのくらいジャンプするのかがわかったら、ジャンプの着地点に自分が向かうようにすればいい。その時に、初めて踏みつけようと思えばいいのである。

あとはひたすら反射神経を磨いて、体で覚えていくしかない。10回に1回しかできなかったものが、2回に1回はできるようになった時に、わかるものがあると思う。僕がつくった『クインティ』でも、敵と自分の関係は相対的になっている。たとえばバクチクヘアーのピョンピョン跳ねるキャラクター。あれなんかは本当に素直に自分のほうに寄ってくるから、壁際を回っていると敵も壁にそって追いかけてくる。あのゲームの基本的な攻略法は、敵を壁にぶつけてやっつけることだから、そうやって追いかけさせておいて隅のところに来た時に、自分がサッと内側によけてピッピッとやれば、すごく簡単にやっつけられる。それがわかれば、あとは内側によけるタイミングをつかむだ



〈コクッパ〉は3回踏みつければ、やっつけることができる。敵の動きを見極めて、ジャンプのタイミングをつかめば、こちらのもの。



敵が自分を追いかけてくるのを利用して、おびき寄せてやっつける。『クインティ』では、逆に自分から逃げていく動きをする敵もいるのが、自分との関係をよく見ていればわかる。

けである。それが最初はわからなくても、気にすることはないと思う。

画面を1枚の絵として見る

アクションゲームにかぎらず、TVゲームでは、画面からどれだけの情報を読み取れるかというのが大きなポイントになってくる。その時のコツとしては、画面を1枚の絵として見るといい。多くの人は、どうしても自分が操っているキャラクターを見てしまうが、敵の動きを含めて画面全体を同時にとらえるようにするのである。ボンヤリと集中して見るといえば、よいだろうか。これは、ちょっと口では説明しにくい。以前、ある科学雑誌で、僕が実験台になって、TVゲームをしている時の脳波を測ったことがある。その時、緊張を表わすベータ波ではなく、リラックスした状態であることを示すアルファ波が出たので驚いたが、それも何か関係があるかもしれない。TVゲームにおける集中力というのは、一般社会の集中力とは別物だ。僕も学校の勉強は5分でだめだったけれど、TVゲームなら1時間、2時間はなんでもない。いってみれば、ご飯は2杯しか食べられないがスイカなら5個食えるというのと同じことで、それは誰にでも経験のあることだろう。

だが、やはり、うまくない人にとっては操作することに精一杯で、画面全体を見ろといってもむずかしいかもしれない。そういう場合は、人のプレイを見ることをすすめる。特にうまい奴のプレイを見るというのは、上達のための基本でもある。そこには必ず何らかの発見があるはずだ。

そこから、さらに一歩ふみこんで考えると、自分のプレイをビデオに録画しておくというのも、ひとつの手だ。そこまでうまくなりたいという向上心があればの話だが、ビデオに録っておけば、プレイしている時

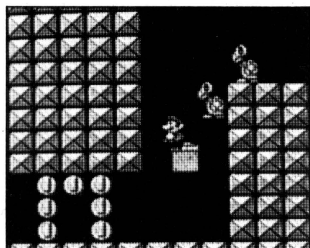
は画面を絵のように見られなくても、あとで再生して見ることができる。そこで「右のほうが手薄だな」などということもわかってくる。

ゲーム雑誌の編集部などでも、ゲーマーの人たちはビデオを録っている。それは、うまくなろうというのではなく、むしろ突発的に起こる現象を記録しておくためである。攻略上、それが重要な意味を持ってくる場合があるからだ。たとえば隠れキャラにしても、ゲームによっては、なぜ出たのかわからない場合も多い。そういう時に、なぜ出たのかがわかれば、また出すこともできる。ビデオに録っておけば、再生してみて、これを撃ったから出たんじゃないかというふうにわかるのである。

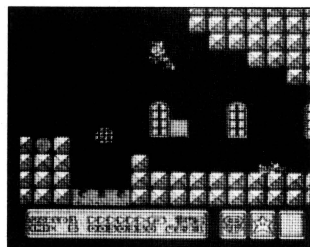
「何もない」というヒントを探せ

さて、隠しキャラクターのような画面に隠された情報を見つける時には、しらみつぶしに探すというのが、ひとつの方法である。しかし、何か手がかりがほしいと思ったら、何もない場所を疑ってみるといい。それは人間の心理状態を逆算していけばわかることだ。たとえば点々と建物があって、左上に公園があるけれど何もないというような時は、非常に怪しい。あるいはゲームをやっていて、敵の攻撃が左に集中していて、自分がそっちに行かざるを得ない。そういう時に手薄になっているほうは、とても怪しい。映画の『マルサの女』を思い出してみてほしい。あえて何もないですよと主張しているところ、わざと注意をそらせようとしている場所には、何かあることが多いのである。

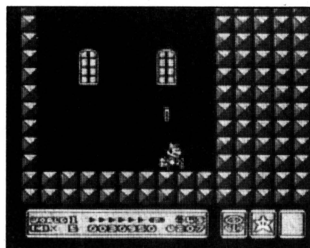
いいゲームには、そうした謎を解くための手かがりが用意されているものだと思う。遊んでいる側としては、探偵のように手がかりをもとに推理していきたいわけだから、隠されたものが重要であればあるほど手がかりは必要になってくる。



コインで囲まれているのが、隠し扉の入り口。中に入ると、土管が入り組んだ複雑なマップになっていて、オイシイものがいっぱい。



①〈しっぽマリオ〉になって空を飛び、天井の切れ目から上に入る。



②すると、そこに隠し部屋。〈笛〉が手に入る。これでワープできる！

『スーパーマリオ３』でも、やはりなにか隠されている時には、そこにヒントが用意されている。たとえば〈ワールド４の砦２〉に〈秘密の扉〉がある。画面上には何もないんだけれど、ある場所でレバーを上に入れると、土管が入り組んだマップへワープすることができるのだ。何の手がかりもなくて、それだけだとずるいが、実はそばのブロックを叩いて〈Ｐスイッチ〉を出し、それを踏むと左のほうにコインが出る。そして、その真ん中だけコインがなくて、何かを囲むような形になっている。なんだろうと入っていくと、そこが秘密の入口になっているというわけだ。やはり、これも「何もない」場所に手がかりがあるのだが、もうひとひねりしたヒントになっているのである。

それを発見するには、まず『マリオ』の場合、画面に現われていないマップが存在するという原則を頭においておく必要がある。それを忘れないでいると、たとえば〈ワールド１の砦〉で、ある場所だけ天井がなくなっている。その時に、もしかしたら上に何かあるかもしれないということにも気がつくはずだ。実は上にあがると、画面はスクロールしないのだが、見えない部分に床があって歩けるようになっている。そこに入るとマリオは見えなくなってしまうので、歩いているだけだと何があるかはわからない。しかし、ジャンプしてみると、手ごたえがある。そこはドアになっていて、入ると画面がスクロールするのである。そして、そこには、なんと〈笛〉が隠されているというわけだ。

定石をはずした場所に隠されたもの

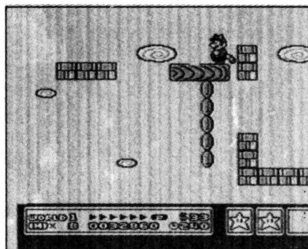
『マリオ３』では、初心者と上級者で攻略の方法が大きく変わってくる場合がある。たとえば、〈ワールド１の４〉のような強制スクロールの面がある。この場合も、定石どおりうしろから４分の１のところにいたほうがゲームはやりやすい。自分で画面の前に立たな

いと先が見られないわけではないから、それはもっとはっきりしている。しかし、ゲームの定石がそういうものだから、逆にあえてそうじゃないことをさせようという部分も、実は『マリオ』には隠されているのだ。うまいプレイヤーに向けてフィーチャーされた高等テクニックのようなものといえばいいだろうか。

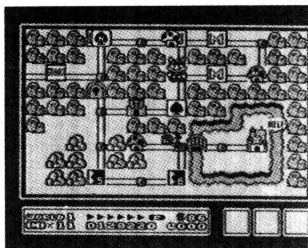
ここでいえば〈隠れキノピオの家〉というのが、それである。これは画面上のコインをすべて取る、あるいは33枚以上取ることで出現する。ところが33枚以上コインを取るためには、画面の前に立っていないとだめなのだ。具体的にいえば、後半に置かれている〈10コインブロック〉。これは叩きはじめてから一定時間内いくらでもコインが出るから、細かく叩きつづければ10枚前後を取ることができる。しかし、もし自分がうしろのほうにいると、画面は強制スクロールしているので、叩きはじめて1、2回でブロックが消えてしまう。コインを稼ぐためには、画面の一番前に立って、ブロックが現われたらすぐに叩きはじめなければいけないのである。

いうまでもなく、最初から〈隠れキノピオの家〉が出るとわかっているわけではない。そのような隠されている要素を見つけだすために、うまいプレイヤーたちは、あえて攻略の定石をはずしてみるのである。そうやって、コインを全部集めてみたら〈キノピオの家〉が出たというわけだ。もちろん、つくり手の側もそれを狙って、わざとそうしているのだし、うまいプレイヤーもそれを読んで攻略しているのである。

『マリオ』の場合は、前に進むゲームだから、とにかく前に行きさえすればクリアできる。そこから、あそこでキノコを取って〈デカマリオ〉になって、というような攻略の定石も出てくるのだが、中級以上になると、今度は空の上にもうひとつのマップが用意されている。〈シッポマリオ〉になっておいて、空を飛ぶと上に



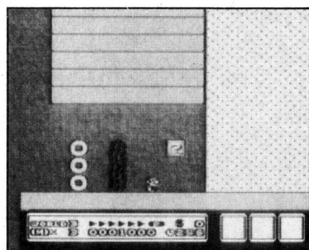
①〈隠れキノピオの家〉に入るには、すべてのコインを取る。〈10コインブロック〉以外にも難関はたくさんあるぞ。

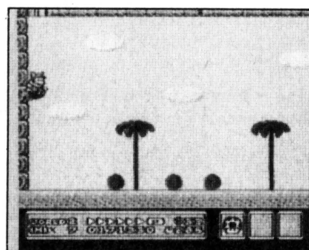


②〈ワールド1－4〉をクリアすると、マップ画面にそれまでなかったキノコが出現。



③その中に入ると、キノピオがいて、ワープの〈笛〉をくれるのだ。


〈ワールド3－1〉のスタート地点の左下にある穴を降りていくと、そこにキノコの出るブロックがある。


〈ワールド2－4〉のスタート地点の左上には、天井がひとつだけ壊せるブロックになっている。〈しっぽマリオ〉になって、そこから上のマップに入ると、コインがたくさん。

おいしいものがたくさんある。『マリオ』は、そこですでに初心者と中級者以上とに分けてシナリオをつくっているわけだ。むろん、そこを通らないとゲームがクリアできないというのではなく、一種のおまけのようなものだ。どちらを通るかは、プレイヤー次第である。下手なうちは下を行ってその面をクリアすることもできるし、ちょっとうまくなったら、上を行って〈1UPキノコ〉などのおいしいものを取ることもできる。さらに、もっとうまくなったら、下で取れるだけのコインを取って、また戻って上にあがるなんていう欲張りなこともできる。そして、同じ面であっても、そういうさまざまな攻略があるということが、ゲームの奥の深さになってくるのである。それを知るためには、定石を知った上で、あえてそれをはずしてみることも必要だ。

こういうゲームは冒険だと、僕は思う。ふつうの人は死にたくないから、冒険しない。前に進むゲームだから、ただ前に進む。しかし、いろいろやってみると、いろいろなことが見つかるはずだ。そういうものを追求することが、結果的にゲームをより楽しくしたり、そこで得られた情報がゲームの攻略をたやすくしたりするのである。たとえば〈ワールド3の1〉で、スタート地点で左に寄って、そのまま下に降りていくと、そこにおいしいブロックがある。右に進むことばかりを考えていると、スタート地点の左に穴が開いているのに気がつかないだろう。特に『マリオ』は進むべき道が、非常にわかりやすい形で示されているから、ふつうの人はそれ以外のところに行ってみようと思わなかったりする。まずは、そういう常識をくずしていく遊び方をこころがけるといい。攻略本には出ていない何かが隠されている可能性はまだまだあるし、さらには作者も意図していなかった何かがおこる可能性だってあるのである。

…で結局 肩のスジ痛めて
私はハリ治療に通った。

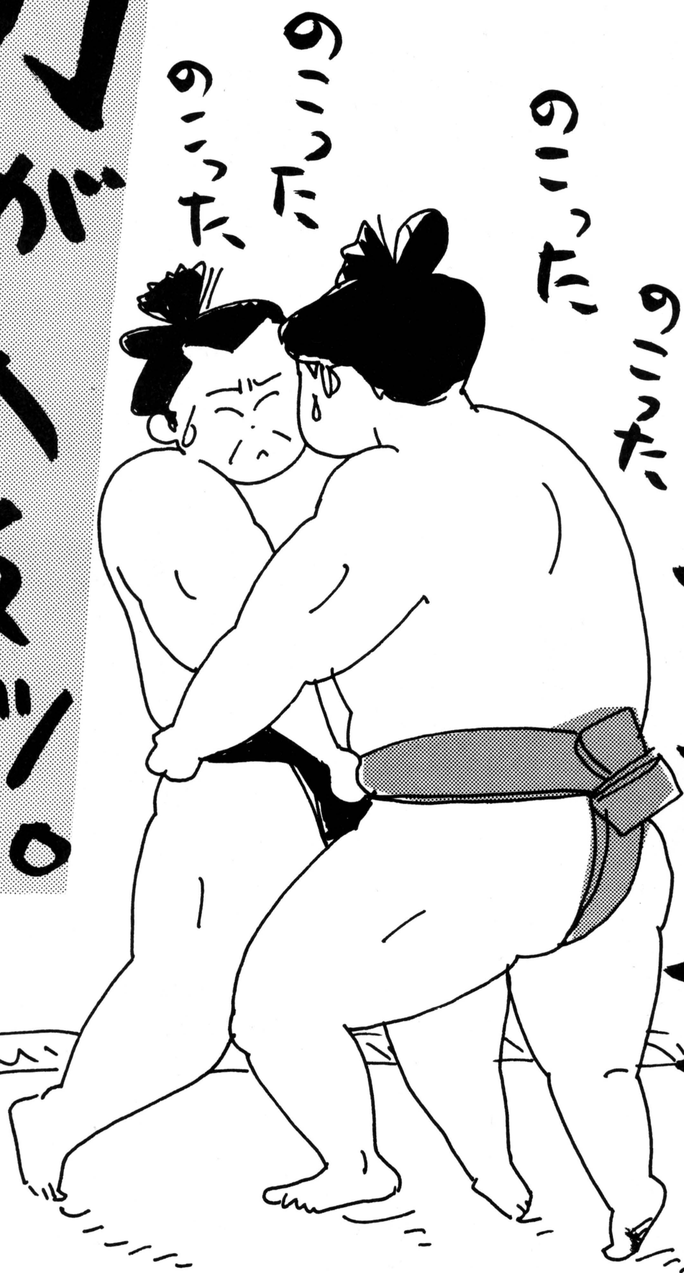








うっちゃり大相撲は



力が入るッ。

§3 ROLL PLAYING GAME

ロールプレイングゲーム講座◆講師／渋谷洋一

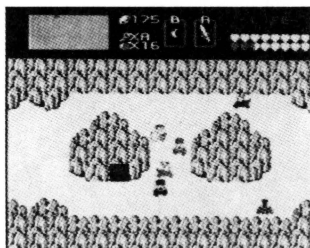
『ウィザードリィ』と『ドラクエ』

ロールプレイングゲームのふたつの形

ファミコンにRPG（ロールプレイングゲーム）が登場したのは、'86年の『ゼルダの伝説』からである。それまでのファミコンの主流がアクションゲームだったせいで、この『ゼルダ』もアクション的な要素が加えられたゲームになっている。ヒントを聞いたり、アイテムを手に入れたりしながら、地上と８つの地下迷宮を行き来して謎を解き、ボスを倒してゼルダ姫を助け出すのが目的だ。わかりやすい地下迷宮やかわいいキャラクター、ドラマチックなBGMも人気を呼んで、ファミコンユーザーがRPGを受け入れる土台を築いたといえよう。

それから間もなく、あの『ドラゴンクエスト』が発売された。『ゼルダ』がアクション・ロールプレイングだったとすれば、『ドラクエ』はパソコンRPGに近い、より本格的なRPGだった。アクションゲームのようなテクニックが必要とされない、ストーリー性のあるこのゲームに、子供はもちろん、パソコンRPGの存在を知らない大人たちまで夢中になった。

現在、ファミコンには数多くのロールプレイング



『ゼルダの伝説』（任天堂）
ファミコン初のアクションRPG。ゲームバランスのよさで、いまもって評価は高い。湖で見つけた笛の音に感動した人も多いはずだ。



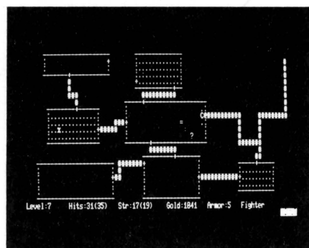
『ドラゴンクエスト』（エニックス）
社会現象にもなった怪物ソフトだが、いまにしてみると、かなりシンプルなRPGだ。ちなみに〈スライムベス〉は、この時しか登場していない。

ゲームが存在するが、その多くは『ドラクエ』タイプのコマンド型か、『ゼルダ』タイプのアクション型のどちらかにわかれる。しかし、さらに突きつめていくと、どちらもパソコンのRPGにたどりつく。特に『ドラクエ』は、『ウルティマ』と『ウィザードリィ』というパソコンRPGの元祖ともいわれるふたつのゲームに、大きな影響を受けているのである。さて、ではその原型はどうだったのか。

RPGの定義は簡単にいうと、ある世界の中でキャラクターがさまざまな経験をつんで成長し、強くなっていく物語のことである。だがキャラクターが成長するからといって、それだけでRPGと呼ぶことはできない。プレイヤーがそのキャラクターになりきって、その役割を演じていくのがその本来の意味である。

RPGの元祖は、'74年の『ダンジョン&ドラゴンズ』といって、これはトールキンの『指輪物語』をもとにしてつくられたボードゲーム。コンピュータゲームではなかったのだ。このゲームでは、何人かのプレイヤーの他にダンジョンマスターという、いわばそのゲームの世界における神様の役目をはたす人間が必要だった。ダンジョンマスターは、各プレイヤーたちの行動の結果をルールに従って決定していくのである。しかし、ボードゲームは人数が集まらないとできない。そこで考えられたのが、コンピュータを使ったRPGだ。これならひとりで自由にできるし、面倒なダンジョンマスターの役はコンピュータが引き受けてくれる。

その最初の記念すべき作品が、'75年に米カリフォルニア大学でつくられた『ローグ』である。これは地下迷宮の奥深くに隠された宝を目指して探検していくもので、『ウィザードリィ』の原型となったゲームだ。画面には文字と記号しか表示されずモンスターやアイテムも一文字でしか表現されない。しかし、やり直すたびにダンジョンのマップが変わったり、どこにどんな



RPGの原点ともいうべき『ローグ』(アスキー)。ビルの断面図のようなマップだが、この世界に引きこまれたら底なしの泥沼である。画面はPC-8801版。

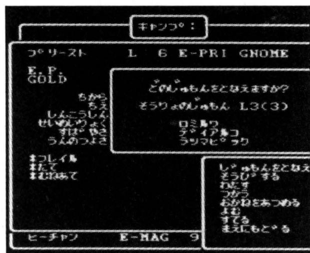
アイテムがあるのかまったくわからないという、未知の面白さがギッシリとつまっている。このゲームが、いまのダンジョンRPGの基礎を築いたのだ。

そして、その後開発されたのが『ウィザードリィ』と『ウルティマ』の2大RPGだ。『ローグ』のシステムを継承したダンジョンRPGの雄『ウィザードリィ』に対し、『ウルティマ』はダンジョンだけでなく外の世界も探索するフィールドRPGの雄と呼ばれている。現在のRPGのゲームシステムは、このふたつによって完成されたといっても過言ではない。

シナリオを追うだけがRPGではない

『ドラクエ』は『ウィザードリィ』の戦闘シーンを模倣しているが、基本的には『ウルティマ』タイプのフィールド型RPGである。シナリオとグラフィック、そして音楽が三位一体となったひとつの世界が、しっかりと完成されている。特長は、まずはっきりとしたストーリーがあって、それを知っていく楽しみがあること。そこに描かれた剣と魔法の世界は日本人には想像しにくいものだが、鳥山明キャラクターデザインによるグラフィックは、それをわかりやすく表現している。クラシック調の音楽もドラマチックだ。そういう意味で『ドラクエ』はエンターテイメントとして非常にすぐれていた。

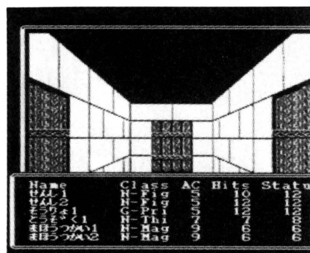
しかし、だからといって『ドラクエ』だけがRPGだと思ってもらっては、ちょっと困る。RPGの面白さは、奥が深いのである。『ドラクエ』のエンターテイメント的な世界とはまたちがった魅力をもつRPGは、たくさんある。その代表選手が『ウィザードリィ』だ。パソコン版でも多くの熱狂的なファンを持つこのゲームは、ファミコンにも移植され、かなり一般的になってきたが、ある意味では『ドラクエ』の対極にあるRPGかもしれない。



ファミコン版『ウィザードリィ』（アスキー）にも、すでにマニアックなファンがたくさんいる。『ドラクエ』とはちがった魅力が……。

まず第1のポイントは、『ウィザードリィ』シリーズにおいて、目的はあってないようなものだということだ。ちなみに1作目の『ウィザードリィ』の目的は、ワードナという魔法使いが狂気の大君主トレボーから奪った魔よけ〈アミュレット〉を取り戻すこと。魔よけを取り戻すと称号がもらえる。『II』では、乗っ取られたリルガミン国の若い王子と王女が〈グルニダの杖〉を探しに行く。『III』では、リルガミン国を破滅から救うために、ル・ケブレスの山にいるドラゴンから〈伝説の宝珠〉を受け取りに行く。そして『IV』では、『I』で閉じ込められたワードナが復活し、再び〈アミュレット〉を取り戻す――。と、それぞれ一応の目的があるのだが、それは当面の目的でしかなく、それを達成したところでゲームが終わりというわけではない。

このゲームでは目的やシナリオは付随的なもので、その真髄はモンスターと戦ってレベルを上げたり、アイテムを手に入れたりというプロセスそのものにあるのだ。たとえば『I』で〈アミュレット〉を取り戻すだけならレベル13で終わることも可能である。しかし、モンスターがランダムに持つアイテムをすべて揃えたわけでもなく、クラスチェンジ後のキャラクターも10分の1も堪能していないうちに、シナリオにある目的を果たしたからといってゲームを終わらせてしまうのは、あまりにも淡泊というものだ。レベルだって、ファミコンは3桁までしかないが、最大値は無限に近く、成長させることができる。たとえ仲間が老衰で死んだとしても、メンバーを新しく入れ換えていけば、えんえんとゲームを続けることができるのだ。



ファミコン版の『ウィザードリィII』(アスキー)は、パソコン版の『III』にあたる。パソコン版では『I』で育てたキャラクターデータを『II』に転送することができるが、ファミコン版で転送するためには、ターボファイルというアクセサリーが必要になる。

想像の世界に浸るよろこび

『ウィザードリィ』のもうひとつの特長は、文字と数値ばかりの画面構成であろう。『ドラクエ』しか知らない人にとっては、ビジュアル要素が乏しく、ゲームの

案内をするメッセージも少ないので、ちょっと取っつきにくい感じがするかもしれない。それでもファミコン版では、初期のパソコン版にくらべれば、かなり多くのグラフィックが取り入れられている。初期のパソコン版のグラフィック表示はダンジョンのみ。そのダンジョンにしても単純な線画であった。

しかし、実はそこに『ウィザードリィ』の魅力が隠されている。『ウィザードリィ』というのは、そのゲームの世界を自分で想像していくところに最大の面白さがあるからだ。ゲームをするにあたって必要な登場キャラクター、アイテム、迷宮、数値、データ、そして目的などは、あらかじめ用意されているが、ゲームの進め方はプレイヤーまかせで、あとはすべてその想像力にゆだねられる。自分なりにイメージをふくらませる力があれば、それだけで十分なわけで、むしろグラフィックなどによってイメージを限定してほしくないとさえ思ってしまうのだ。

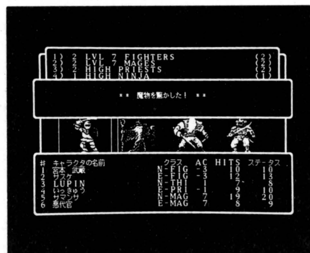
パソコン版では人気が出るにつれ、グラフィックの入ったバージョンが出はじめたが、移植する人の思い入れによって機種ごとにグラフィックが変わってしまっている。同じモンスターなのに、イメージがぜんぜん違うのだ。そんなに変わるくらいなら、最初からグラフィックなどないほうがいいと思っているファンも、きっと多いはずである。

私などは、モンスターの名前や攻撃力、攻撃方法によって、敵がどんなモンスターであるかを想像するのが楽しくてしかたがない。たとえば〈グレーターデーモン〉というモンスターがいるのだが、自分のパーティが未熟な時にコイツに会ったりすると、本当におそろしい。ドスッドスッという地響きをさせながらコイツが現われると、ゴゴォーッと一瞬のうちに全滅させられてしまう。グラフィックや効果音があるわけでもないのに、自分の中にすでにそういうイメージができあ

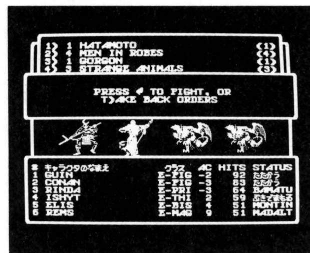
『ウィザードリィ』はパソコン、ファミコンなど対応機種によって、モンスターデザインが変わっている。担当者の思い入れのちがいが出て、けっこう面白いものではある。



ファミコン版の画面



PC-9801版の画面

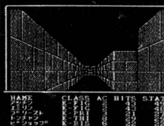


MSX-2の画面

渋谷洋一が選んだ ロールプレイングゲームBEST10

1 ウィザードリィ　アスキー

『ウルティマ』と並ぶパソコンRPGの雄。ファミコンに移植されてから、ますますファンが増えている。3Dダンジョンタイプの RPGで、完成されたシステムは現在でも他のRPGの手本となっている。文句なしの傑作！



2 ドラゴンクエストII　エニックス

『I』の続編で、マップもさらに広くなった。また、ここでは3人パーティ制を導入、パソコンRPGの面白さをファミコン・ユーザーにとっつきやすい形で取り入れる手法はみごと。イベントも増えて、ストーリー性も豊かになった。



3 女神転生　ナムコ

冒険の途中で出会った魔獣を仲間にすることができるばかりか、その魔獣同士を合成することもできる3DダンジョンRPG。「今後ともよろしく」とヨモシコメが挨拶するのが心に残る。



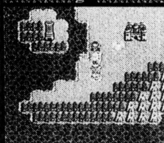
4 ゼルダの伝説　任天堂

ディスクシステム用ソフトの第1弾として発表されたアクションRPG。ゲームバランスがとてもいい。裏ゲームも隠されているオマケつき。笛の音が心地よくて、意味もなく吹きまくったものだ。



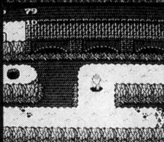
5 ドラゴンクエストIII　エニックス

『I』よりも前の世界を舞台にした広大な物語。交替できる4人パーティ制、クラスチェンジなど、システムもより本格的になった。カッコつけて女の〈遊び人〉3人で出かけた時は、さんざんな目にあったもんだ。



6 エスパードリーム　コナミ

タイトルからわかるとおり、主人公が超能力を使うSFタッチのアクションRPG。曲や効果音がよく、最後まで気持ちよくプレイすることができた。ディスクで発売されたために、いまひとつ知名度が低いが、隠れた名作だ。



7 インドラの光　ケムコ

イーバルという惑星の中の4つの国が舞台となるSFロールプレイング。敵がどこにいるかわかるので、戦いたくない時は避けて通ることができるのがいい。〈やくそう〉と〈ヤクソウ〉のちがいがわかった時は頭の中がスッキリした。



8 銀河の三人　任天堂

侵略軍から地球を守るために戦う3人が主人公のSFロールプレイング。3人のうちひとりは超能力を使うことができる。〈リミちゃん〉の叫び声が愉快。永井豪氏のパッケージもいい味を出していた。



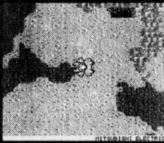
9 ヘラクレスの栄光　データイースト

サブタイトルが「闘人魔境伝」。プレイヤーは勇者ヘラクレスとなって魔物たちと戦う。アルビノな感じの敵キャラがリアルで気味が悪い。食糧がニンジンとかダイコンとかいうのもユニーク。カツ丼はうまい。



10 リフレクトワールド　イーストキューブ

シューティングの要素が加わっためずらしいロールプレイング。武器を集めて自機をパワーアップしていくのが面白い。敵キャラをスクロールさせたエンディングは涙もの。一見の価値あり。





❶

リセット技

『ウィザードリィ』(アスキー)

迷宮の中でセレクトボタンを押して、タイマーを無限大に設定する。そして、キャラが死んでしまったら、Aボタンを押さずにリセットしてしまうのだ。これでタイトル画面に戻ってしまうが、"冒険の再開"を実行すると、なぜか敵と戦う前の状態で全員生存している。

❶キャラクターが死んでしまった。セーブしたところからやり直すのも面倒だし、かといってこのまま進むのもツライ。
❷死んでしまった時点で、Aボタンを押さずにリセットしてしまおう。で、まあとりあえずタイトル画面に。
❸冒険を再開すると、死ぬ直前の状態で全員生きているのだ。データがとんでしまう恐れもあるし、あまり使いたくない技だが、どうしても!! という時は。

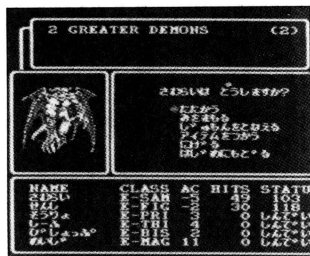
PROVING GROUNDS
OF
THE MAD OVERLORD
WELCOME TO
THE WORLD OF WIZARDRY
START GAME
SELECT SWITCH

❷

ぼうけんのさいかい

さむらい	L	13	E-SAM	HUM	OUT
びしょっぷ	L	13	E-BIS	HUM	OUT
そうりょ	L	14	E-PRI	HUM	OUT
せんし	L	14	E-FIG	HUM	OUT
めいじ	L	14	E-MAG	HUM	OUT
しーふ	L	14	E-THI	HUM	OUT

❸



〈グレーターデーモン〉は本当におそろしい。まだ冒険をはじめたばかりの頃には会いたくない相手だ。仲間を次々に呼び出し、すごい勢いで攻撃してくる。しかし、ある程度、こちらのレベルが上がってからなら、逆に、こいつを利用して経験値稼ぎができる。

がっているのだ。

味方のパーティにしても同じだ。人間の戦士、エルフの魔法使いなど、キャラクター設定の時点でイメージをふくらませておき、そしてゲームが進んで、成長していくキャラクターが武器や防具を身につけるたびに、イメージも変化させる。そうやって、自分の中に『ウィザードリィ』の世界ができあがっているから、どんどん感情移入ができるのだ。私が『ウィザードリィ』や『ローグ』にのめりこんだのは、そうした想像の世界で自分なりのストーリーをつくっていくことができるからである。そして、ＲＰＧの面白さというのも、実はそこにあるのではないかとも思うのだ。

RPGに「攻略の定石」は意味がない

さて、ＲＰＧの基本は、敵との戦闘にある。キャラクターが成長して強くなる度合いは、敵と戦うことで設定されていくからだ。『ドラクエ』でも『ウィザードリィ』でも、そのシステムにちがいはない。

ゲームを始めたら、まずキャラクターを設定し、どういうパーティで冒険するかを決める。キャラクターの特性によって、持てるアイテムや、成長のしかたがちがってくるので、設定にはかなり神経を使う。敵との戦いでは、敵の特性を見極め、味方のどういう特性を利用すれば一番効率がよいかを、つねに考えなくてはいけない。何度も戦闘を経験することによって、それは身についてくるはずだ。

では、たとえば私が、どのようにゲームを進めているか。そのポイントを『ウィザードリィ』の場合で説明しよう。だが、このゲームは10人プレイヤーがいたら、10とおりのやりかたがあるゲームなので、あくまでもひとつの目安として考えてほしい。

《キャラクターの設定》

『ドラクエⅢ』では、まず〈勇者〉という主人公がい

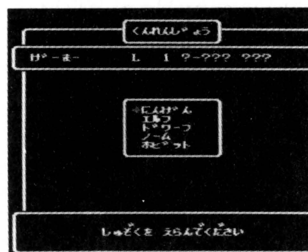
て、その仲間になる人間を酒場で登録していくが、『ウィザードリィ』の場合は、主人公は決まっていない。キャラクターをつくり、最高6人までのパーティを組んだ時、その中のひとりを自分の分身とするか、6人全員を分身とするかは自由だ。

まず決めなくてはいけないのが種族。〈ヒューマン〉〈エルフ〉〈ドワーフ〉〈ノーム〉〈ホビット〉の5種類あるが、私は〈ヒューマン〉しか使わない。一番弱くて、これといった特徴もないのだが、やはり人間のほうが感情移入がしやすいからである。別に〈ドワーフ〉や〈エルフ〉でもいいのだが、人間以外の種族で洞窟の中に入るところを想像すると、なんとなくやる気が失せてしまうのだ。

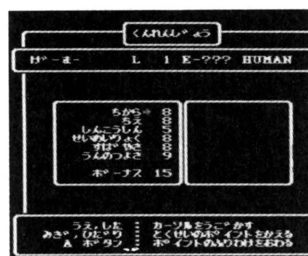
〈善〉か〈悪〉かという性格は、〈悪〉のほうが最終的には強い防具を装備できるのだが、最初から〈悪〉になってしまうと職業が限定されてしまう。なりたい職業によって、善悪の性格を決めたほうがいい。はじめは〈善〉でも、冒険の途中で友好的なモンスターを倒してしまえば、〈悪〉になることもできるからだ。

職業の組み合わせは、けっこうむずかしい。何パターンかつくっておいて、途中で組みかえができるようにしておいたほうがいい。私も、前衛と後衛の攻撃方法とそれぞれの個性を考えると、いつもどうパーティを組もうか迷うのだ。キャラクターは20人まで登録できるので、誰が死んでもいいように、いつでも組み合わせが変えられるように、最初の6人の他にストックをつくっておいて、つねに入れかえながら平均的にレベルを上げていくのもひとつの方法だ。

職業は種族の特性値を変えて決定するが、ランダムに数値が変わるボーナスポイントで、なれる職業がちがってくる。〈サムライ〉をつくるためには、かなり大きなボーナスポイントを出さなければならないので、その数値が出るまで何度もやりなおすこと。下手をす



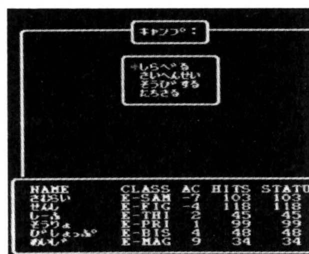
①『ウィザードリィ』で、まず最初にやらなければいけないのは、訓練場に行ってキャラクターの設定をすることだ。渋谷洋一は、種族はみな人間を選んだ。



②人間の特性がこれ。ボーナスポイントは、この時は15だった。このポイントを、それぞれの特性にふり分けていく。



③平均的にポイントをふり分けていったら、職業は〈戦士〉になった。もし〈サムライ〉をつくりたいなら、高いボーナスポイントが出るまでキャンセルをくり返すしかない。



④つくったキャラクターで、パーティを組む。冒険当初におすすめの組み合わせがこれ。前衛は物理的な攻撃ができる者、後衛に魔法系の職業を選ぶ。〈シーフ〉は武器も持てないし、魔法も使えないが、宝箱を開けるのに必要なので前衛に。〈ビショップ〉も宝箱の中身を識別するのに必要なのではずせない。

ると１～２時間かかるが、なにごとも最初が肝心。あきらめないでがんばるべきだ。

もしゲームの途中で、どうしても設定したキャラクターが気にいらなかったら、またつくりなおせばいいが、私の場合、まずそういうことはない。最初に感情移入してしまうので、失敗したなと思っても、そのキャラクターはもう自分なんだからしょうがないのだ。

《クラスチェンジ／転職》

レベルが上がっていくと、クラスチェンジをすることができる。これは『ドラクエⅢ』でも『ウィザードリィ』に似たシステムがとられていたので、くわしく説明する必要もないだろう。ただ『ドラクエⅢ』の時は、一律レベル20になれば好きな職業に転職できたが、『ウィザードリィ』の場合はレベルによって転職する職業がちがってくる。特に〈ロード／貴族〉や〈ニンジャ／忍者〉は特性値が高いので、かなりレベルを上げてやらないと転職できない。

また、たとえ必要なレベルまで上がっても、最初の職業がまだ十分に魔法などを覚えていないなら、がまんして魔法などの特殊能力を覚えてから転職するのがオススメだ。たとえば〈サムライ〉はレベル22で〈メイジ〉系の呪文をすべて覚える。それから〈ロード〉に転職すると、〈ロード〉は〈プリースト〉系の呪文を覚えていくことができるため、最終的にはほとんどの武器を装備できるうえに〈メイジ〉〈プリースト〉系のすべての呪文を使えるという、究極的なキャラクターに成長するわけだ。また、〈善〉の〈サムライ〉よりも〈悪〉の〈サムライ〉のほうが強い防具を装備できるので、最初の設定の時は〈善〉で〈サムライ〉になり、あとで〈悪〉に変更したうえで〈ロード〉や〈ニンジャ〉に転職すると、もっと強くなれる。

《モンスターとの戦闘》

『ウィザードリィ』や『ドラクエ』などのＲＰＧにお

ける戦闘のポイントといっても、そのパーティの組み合わせ、レベル、所有アイテム、また敵モンスターの種類、数、特性などによって、戦い方は千差万別である。それにＲＰＧの醍醐味は、くり返し行なわれる戦闘で、いかに戦い成長していくかにあるのだから、それをとおりいっぺんのやりかたで進んでも、なんの意味もない。また仮に攻略の定石があったとしても、その定石どおりに戦闘できることはまれだ。呪文を使えば一発で倒せるところでも、その時すでに呪文を使いはたしていれば、あとはガムシャラに戦って死ぬか、そそくさと逃げ帰るしかないのだ。

何度かこの手のＲＰＧをやったことがある人なら、おそらく身についていることばかりだろうが、簡単に説明しておこう。

まず、武器や素手による物理的攻撃の場合、攻撃回数、命中確率、武器そのものが敵に与えるダメージという３つの要素がポイントだ。攻撃回数を増やすには、レベルを上げるか、魔法の武器を身につける。命中確率を高くするには、敵のアーマークラスを〈ディルト〉などの呪文を使って下げるか、自分のストレングスを上げる武器を持つ。敵に多大なダメージを与える武器は、店にはまず置いていないので、迷宮の中でモンスターから奪いとるしかない。お金を貯めればなんでも手に入るという安易な方法がとれないのも、また『ウィザードリィ』のよさである。

次に呪文による攻撃方法だが、これの最重要ポイントはなんといっても、いかにすばやく大量に使うことができるかということに尽きる。もちろんお互いに魔法による奇襲攻撃はできないが、戦闘に入った時に敵よりも早く呪文を使って、敵の魔法を封じこめないと、まず手痛いダメージを負うことは必至だ。そのためにも〈メイジ〉や〈プリースト〉のアジリティ（機敏さ）には、つねに気をくばること。

ドラゴン系のモンスターで気をつけなければいけないのが〈ブレス〉攻撃。炎を吐かれると、レベルが上がっていてもこたえるものだ。

敵に〈エナジードレイン〉をかけられると、体がしびれて動けなくなるうえに、せっかく苦労して上げてきたレベルをいっきに下げられてしまう。

モンスターから受ける特殊攻撃には、毒、マヒ、石化、エナジードレイン、ブレスなどがあるが、たいていのものは攻撃を受ける前に呪文を封じこめ、たとえダメージを受けたあとでも回復の呪文で解決できる。しかし〈ドラゴン〉系のモンスターが使う〈ブレス〉攻撃は魔法ではないので奇襲攻撃をかけられる場合もあり、またアーマークラスが低くてもここでは意味をなさない。パーティ全員がやられるのでかなり手痛いが、ダメージを減らすためには、呪文や武器で相手のＨＰを減らすしかない。〈ブレス〉のダメージは、敵のＨＰの半分だからだ。それと、このダメージを減少させる特殊アイテムが、運がよければ手に入ることもあるだろう。

また〈エナジードレイン〉は、数レベル分の経験値を奪うという、これまでの努力を水の泡にしてしまうイヤな攻撃だ。これを防ぐ手段は、通常ではない。だが、これもある特殊アイテムを見つけると、攻撃をはねかえすことができる。そのアイテムがない時の「裏技」もあるにはあるのだが、私はそういうものは知っていても使うべきものじゃないと思っている。

《マッピング》

『ウィザードリィ』は地下迷宮の中を冒険するＲＰＧなので、自分でマップをつくらないと、まずクリアすることはできない。しかも、一方通行の壁とか回転する床、ワープゾーンやダークゾーンなど、おびただしい罠が、そこら中にはりめぐらされている。これらの罠がどこにあるかを、ひとつひとつマップに記していく必要がある。各階でなにをするのかがわかっているなら、そのための最短距離となる部分だけをメモしていけばいい。しかし『ウィザードリィ』の場合は、何度も行き来して、その階になにがあるのか探すこと自体が大きな楽しみである。だから、どこに罠があり、階段はどこでということを、ひとつひとつ経験して

マップをつくるしかないのである。

　マップをつくると、そこがどういう場所なのかということが見えてくる。たとえば『ウィザードリィ』は地下10階まであるので、ずっとマップをとりつづける。そして、あとから考えると、地下４階から８階までは実はなにもないということがわかる。それはマップをとったからこそ納得できるのだし、マップがなかったら、まだなにかあるかもしれないと思って、無意味に歩きまわっていたかもしれないのだ。

　マッピングをする時に必要なのは、方眼紙とペン。扉が見えるようになる呪文〈ロミルワ〉か〈ミルワ〉。そして、根気である。マップをとる時にはゲームを先に進めようとせず、マップづくりに専念したほうがよいと思う。あらかじめセーブをしておいて、たとえ全滅しても、前の状態に戻ってやり直せるようにしておくことも大切だ。

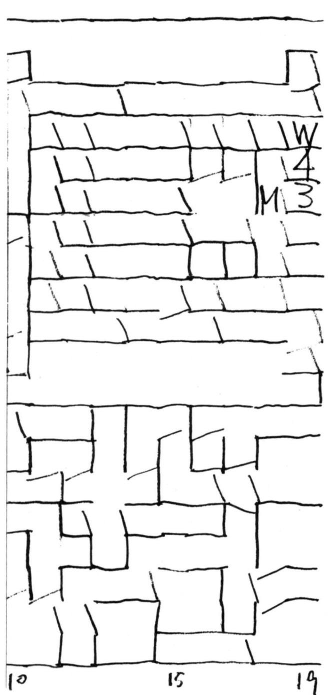
『ウィザードリィ』の地下迷宮は、各階とも同じ大きさで、20×20の正方形である。ページの図をみてほしい。これは私がつくった最近のマップだが、この図のA地点を座標の基点（０・０）としてマス目をつくっていくとわかりやすいと思う。たとえば（０・０）に下に降りる階段があるとすると、下のフロアの（０・０）の地点に降りられる、というようになる。これは〈シュート／落とし穴〉の場合も同じだ。20×20と決まっているから、１歩が１マスと考えればいい。かなりマッピングしやすいダンジョンといえるだろう。あとは、階段やワープゾーンなどの記号を自分なりに決めて、書きこんでいけばいいわけだ。

　このマップは、とりあえずということで紹介しただけで、これにこだわる必要はない。私も、いまでこそ簡略化して書いているが、最初の頃は扉ひとつひとつを律義に書き込んでいったりして、かなりゴチャゴチャして汚かった。自分で書いて何度も使っていると、そ



ファミコン版『ウィザードリィⅡ』の迷宮１階をマッピングしたもの。Uは出口、Mはメッセージが表示されるところ、Wはワープゾーン、斜線部分は湖を示している。座標以外の数字は階段で、４なら４階に行くという意味。

of Llylgamyn 1F



のうちマップを見なくても覚えてしまうものである。

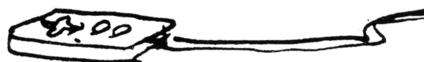
ロールプレイングゲームと、どうつきあうか

『ドラクエⅢ』が発売されたのが'88年の２月。それからほぼ２年近くたって、ようやく『Ⅳ』が発売されることになった。その間、ファミコンＲＰＧも『ドラクエ』に負けじと、さまざまな方向を模索している。たとえば『マザー』は、剣と魔法の世界を現代におきかえ、魔法のかわりに超能力を使う新感覚ＲＰＧとして話題を呼んだ。またファミコンばかりでなくＰＣエンジンの『天外魔境』のようにＣＤロムの大容量をいかし、アニメーションや音声合成を駆使したＲＰＧも登場した。基本的なゲームシステムに変化はないが、ＴＶゲームならではのエンターテイメント性は、ますます高まってきたといえよう。

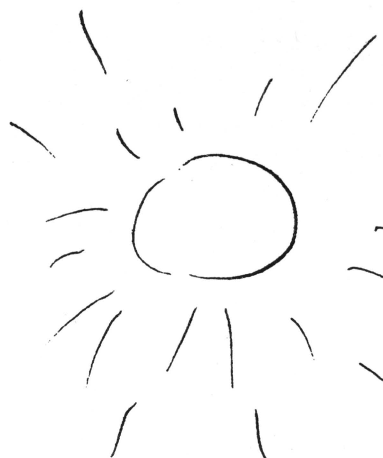
さて、では『ドラクエⅣ』はどうか。現時点でわかっていることは少ないのだが、システムがいままで以上に大がかりになっているのはたしかなようだ。シナリオのほうも、これまでの勇者ロトの物語とはまったく異なり、全５話構成。いわば、オムニバス映画のようなものだと思えばいいだろう。

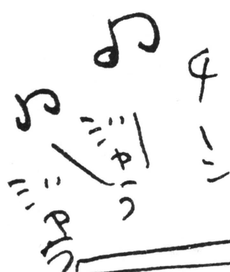
こうしたファミコンＲＰＧのエンターテイメント化は、ますます進んでいくにちがいない。映画、あるいはビデオのように楽しむという方向も、それはそれで面白い。しかし、シナリオを盛りあげるためにプレイヤーの独自性が限定されるという問題が、そこには常につきまとうこともたしかである。プレイヤーの側も、ストーリーの終わりに行きついて「はい、オシマイ」となってしまいがちだ。だからこそ、ＲＰＧ好きを自負する人には、ぜひとも『ウィザードリィ』をやってみしほしいと思う。ひとつの世界にどんどんハマっていくＲＰＧ本来の面白さが味わえるはずである。

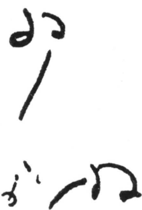
「パチ夫くん2」は
サイコーだ…
一度固定打法を
覚えれば あとは
勝手に機械が
打ち止めにして
くれる……
その内 俺は ハニーのお相手
でもしているか…
何をいっとるんだろーね ワたしは…



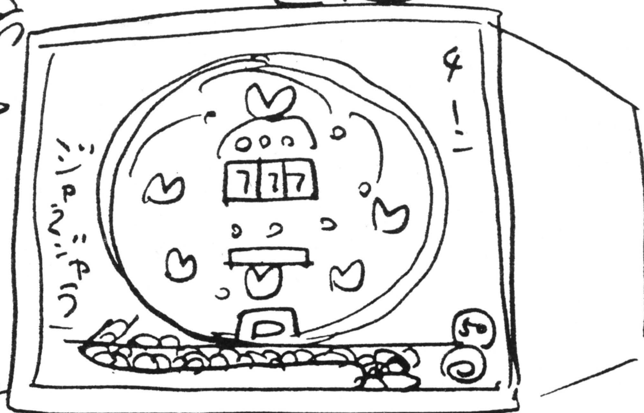
パチンコゲーム
「パチ夫くん2」













§4 ADVENTURE GAME

アドベンチャーゲーム講座◆講師／ビショップ小峯

TVドラマか、謎解きか

最初は宝探しが目的だった

ファミコンのアドベンチャーゲームというと、僕がまず思い浮かべるのは『ポートピア殺人事件』（エニックス）である。ファミコン初のアドベンチャーだったということもあるが、もうひとつ別の驚きがあって、とても印象が深いのだ。このゲームはもともとパソコンゲームにあったもので、それが移植されてファミコンになったわけだが、パソコン版とはまったくシステムを変えて出てきたのだ。ふつう移植ゲームというと操作方法を含めたゲームシステムはあまり変えないものである。移植した人が原作者と違う人で、そのゲームを別のとらえ方をすると多少ゲームの質が変わったりすることもあるが、このゲームの場合、移植をしたのもパソコン版と同じ堀井雄二氏を中心とするスタッフだったはずだから、たぶん意識的にシステムを変えたのだろう。それがファミコンの操作性や性格からくるものであったことは、その後に続いたソフトのほとんどが、この『ポートピア』と同じシステムだったことからわかる。

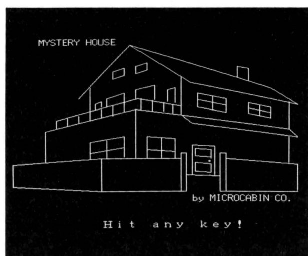
さて、それでは、いまのファミコンアドベンチャーと



『ポートピア殺人事件』（エニックス）
ファミコン・アドベンチャーの記念すべき第1作。いまあらためて見ると稚拙な部分も目立つが、このゲームが後のアドベンチャーに与えた影響は実に大きかった。

システムそのものがちがうパソコン版のアドベンチャーとは、いったいどういうものだったのだろう。ストーリー性はあまりなく、グラフィックもチャチだったが、もっとずっとパズルに近い試行錯誤の末の謎解きだったのではなかったか、と僕は思う。そのあたりが明確にできれば、アドベンチャーの奥深いおもしろさがわかってもらえそうな気もするのである。

そもそも、なぜアドベンチャーと言われるようになったかというと、一番最初に作られたアドベンチャーのタイトルが『アドベンチャー』だったからと言われている。直訳すると、冒険ゲームとなるわけで、なんとなくＲＰＧに近いイメージもする。だから、ひところアドベンチャーゲームがＲＰＧで、ＲＰＧがアドベンチャーゲームだったのではないかと、ささやかれたこともあった。まさしく初期のアドベンチャーゲームというのは、トールキンの『指輪物語』に影響された冒険の物語で、迷路を進んで行き、隠された宝を探しあてるのが目的だったのだ。



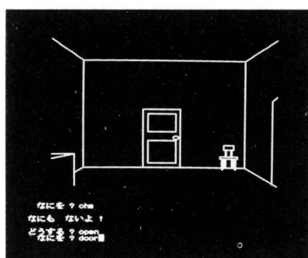
『ミステリーハウス』（マイクロキャビン）アドベンチャーゲームの草分け的な存在。簡素なグラフィックをたよりに、自分でコマンドを入力していく。画面はX68000版のもの。

日本でアドベンチャーゲームが紹介されたのは、いまから８年ぐらい前で、アップルⅡの『ミステリーハウス』が最初である。アドベンチャーゲームというのは、それまで米国でも文字だけしか画面に表示されず、自分でコマンドを入力して進んで行くというものだった。それが、この『ミステリーハウス』では、場面ごとに絵が表示され、ビジュアル要素が加わったのである。これが大きな反響を呼び、それまでは、比較的マニアックなジャンルだったこのアドベンチャーゲームが勢い日本にも紹介されたというわけだ。

定石は『ミステリーハウス』から

『ミステリーハウス』も、コマンド入力方式のゲームには変わりはなかったが、ストーリーはそれまでの冒険物語ではなくミステリーもの（しかし、目的はあ

くまでも宝探しで、犯人探しではない）で、しかも線画ではあるが画面に絵を表示させたことによってアドベンチャーゲームの新しい方向を示したのである。日本に紹介されたのはアップルII版だったが、まもなくシャープのMZ－80版（マイクロキャビン）に移植された。これは、英語入力と日本語入力の２つのモードが切り替えられるようになっており、より日本向けに作られたものだった。



『ミステリーハウス』日本語版のコマンド入力方式。「どうする?」「なにを?」と、動詞＋名詞の組み合わせは変わらない。

このコマンド入力方式というのは、自分で言葉を考えて入力するもので、ある一定の規則がある。たとえば「ドアを開ける」(OPEN DOOR)、「窓見る」(LOOK WINDOW)というように、動詞プラス名詞の形で入力するのである。単純に動作を決定する場合には、ごく当たり前の単語を組み合わせていけば、だいたいその通りに進むことができるようになっている。しかし、だんだん謎の核心に触れる部分になると、かなり意外な動作を入力しなければ解けないようになっていく。たとえば、ある部屋に屋根裏に上がるためのハシゴが置いてあったとしよう。ふつうだったら、そのハシゴはただ上がるためだけにそこに置いてあるのだと考えるが、それは道具として使うのではなく、実はそのハシゴの裏にある扉をかくすために置かれているのだ。プレイヤーは正面からしか、そのハシゴを見ることができないから、その後ろになにがあるかはハシゴをどかさないかぎりわからない。だから「ハシゴ、上がる」ではなく「ハシゴ、どかす」とか「ハシゴ、動かす」というコマンドを思いつかなければならないわけである。

また、ハンマーやロウソクなど、途中で手にいれたアイテムをどう使うものかも、謎解きの一部となる。これらのアイテムは多くの場合、常識的な使い方をしていたのでは意味がない。ハンマーは普通なら叩くものだが、ここでは投げてガラスを割らなくてはならないのかもしれないし、ロウソクにしても照明道具とし

てではなく、何かをあぶり出すために使うものかもしれない——。というように、常識のウラをかくことが、ゲームを解くための常識だったのである。

範囲も狭く、登場人物もいないし、したがって会話による情報の収集もない。けれども、そうした言葉遊びや意地悪な謎解きこそが、コマンド入力方式によるアドベンチャーゲームの本来の面白さだったのだ。

このパソコン版のコマンド入力方式の頃に、謎解きの手法は、ほぼ淘汰されていたといえるだろう。たとえば、方角を決めて行動すること。これはマッピングが必要になる。また一つの場所を何度もくり返し見る、あるいは同じコマンドを何度もくり返すことによって新たに何かが発見できること。アイテムを見つけ出し、持ち物となった段階であらためてそれを調べると何かがわかるようになっていたりすること。何か間違った行動をすると、取り返しがつかなくなってゲームオーバーになること。これらのトリックは、いまのファミコン版にもよく使われていることばかりである。



コマンド選択方式を採用した『オホーツクに消ゆ』のオープニング。初めにある手がかりをつかんでからでないと、タイトル画面にならない。TVや映画を意識したこのつくりも、現在のアドベンチャーに影響を与えている。

日本独自の「コマンド選択方式」

現在の日本のアドベンチャーゲームは、ほとんどコマンド入力方式からコマンド選択方式にとって替わっている。本場のアメリカにはこの選択方式というものはない。どうやら日本独自に作りだしたもののようである。これは、おそらく日本語が英語に比べて、言葉があまりにも豊富であるため、言葉探しをするには限界があったからだろう。また、ファミコンが台頭してきたことも大きな理由のひとつかもしれない。コントローラーで文字を入力するのは、かなりわずらわしい作業である。それよりも与えられたコマンドの中から選択したほうが、ずっと操作しやすい。それに、パソコンに比べて年令層の低いファミコンのユーザーには、言葉探しはむずかしいという考慮がなされたのかもしれな

い。そのため言葉探しよりも、ストーリーを重視した謎解きのほうに重点が置かれていったのである。

コマンド選択方式によるアドベンチャーゲームは、たしかパソコン版の『オホーツクに消ゆ』(アスキー)が最初だったはずである。いまはもうこの方式が主流になっているが、当初はコマンド入力方式に慣れていたせいか、このシステムが登場した時は「なんだこれは」の世界であった。つまり、コマンドが限定されてしまうと、やりたいことができないし、簡単すぎてしまうのではないか、と思われていたわけである。しかし逆にいえば、ストーリーが面白ければ、日本語でわずらわしい言葉遊びをしなくても、アドベンチャーゲームが十分に成り立つことを証明したソフトでもあったのだ。

ファミコン版のアドベンチャーゲームが登場したのは、冒頭で述べたように、『ポートピア殺人事件』が最初である。これは、パソコン版からの移植のゲームで、もともとはコマンド入力方式だった。ところが、この『ポートピア殺人事件』の作者である堀井雄二氏は、すでにパソコン版の『オホーツクに消ゆ』において、コマンド選択方式を完成させていた。そして、『ポートピア殺人事件』をファミコンに移植する際に、この方式がファミコンのコントローラー操作に有効だと考えたのだろう。ファミコン版『ポートピア殺人事件』は、コマンド選択方式に替わっていた。つまり、ファミコン版のアドベンチャーゲームは、当初からコマンド選択方式で始まっているのである。

こうして前にも述べたように、ファミコンユーザーの年令層が低いことと、コマンドを入力する手間が省けたことが相まって、ファミコンのアドベンチャーゲームの方向性は、ストーリー重視へと向かっていく。

ファミコンアドベンチャーの中で最も多いのが、殺人事件ものである。『ポートピア殺人事件』『オホーツクに消ゆ』のほか、『山村美紗の京都龍の寺殺人事件』(タ



『山村美紗の京都龍の寺殺人事件』(タイトー)キャサリンという女性を主人公に、シリーズ化している。これもTVドラマを意識したつくり。コマンドではなく、アイコンを選択するようになっている。



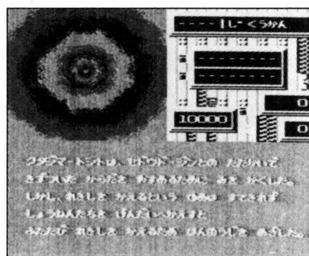
『ファミコン探偵倶楽部　消えた後継者』は、『新鬼ケ島』に続く任天堂のアドベンチャーゲーム。冒頭から記憶喪失の主人公が登場し、ドラマチックにストーリーが進行する。



探偵神宮寺三郎シリーズの第2弾『横浜港連続殺人事件』(データイースト)。前作にくらべると、かなりこなれた仕上がりになった。

イトー)、『ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者』(任天堂)、『探偵神宮寺三郎 横浜港連続殺人事件』(データイースト)など、そのほとんどがシリーズ化している。アドベンチャーゲームといえば事件もの、というくらいに定番になっているのである。ミステリー小説というのは、構成がしっかりしていれば、文字を読んでいるだけでもかなり興奮するものだ。小説では主人公がいて、その主人公の目を通して話が進んでいき、読者はいわば傍観者になってしまうわけだが、ゲームでは自分がその主人公になりかわって謎解きでき、ちょっとした探偵気分で遊べるのが、人気の原因だろう。

次に多いのが、ＳＦアドベンチャーと言われるものだ。これには『時空(とき)の旅人』(ケムコ)、『東方見文録』(ナツメ)、『デッドゾーン』(サン電子)、『ジーザス』(キング)などがある。アクションやシューティングゲームでは、ＳＦものというと比較的安定した人気を保っているが、アドベンチャーに関しては、まだまだ浸透度が浅いようだ。これは、ストーリー設定はよくても、シナリオの段階でいまひとつ盛り上がりに欠けてしまうからではないかと思われる。ＳＦというものは、現実からかなりかけ離れた世界だから、どんな突拍子もないことでも〝なんでもあり〟になってしまい、製作者の意図がプレイヤーに伝わりにくいのかもしれない。しかし、分野としてはものすごく面白いものだから、その〝なんでもあり〟の部分を逆手にとったゲームが出てもおかしくないはずである。そういう意味では、『東方見文録』がなかなか奇想天外なストーリーで面白い。ちょっとメッセージが多すぎて辛かったかな、という気がするが、常識を外れた道具の使い方やマップのトリックなどが嫌味なく盛り込まれていて、ストーリーだけでなくゲーム性もあふれている。コマンド方式にこだわらずに新しいシステムが考え出されて、シナリオを充実させていけば、この分野のアドベン



『時空(とき)の旅人』(ケムコ)は、同名アニメをゲーム化したもの。マルチエンディングになっていて面白いが、システムの完成度としてはいまいち。



『東方見文録』(ナツメ)は、マルコポーロの『東方見聞録』をもじってつけられたタイトルからして、おかしい。全編ナンセンスギャグで迫るから、そのつもりでプレイすべし。



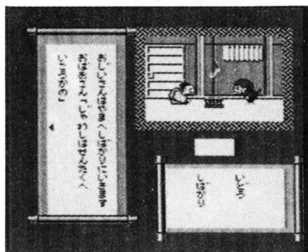
映画『エイリアン』を思わせるＳＦアドベンチャー、『ジーザス』(キングレコード)。ＢＧＭ、グラフィック、ストーリーともに文句なし。アニメ映画を見ているようだ。

チャーはもっと面白くなりそうだという予感がする。

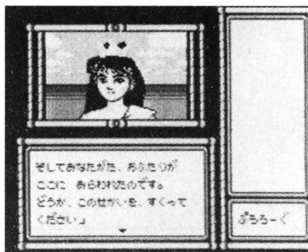
『新鬼ヶ島』（任天堂）以降、ファンタジーの要素を持ったアドベンチャーも増えてきた。『新鬼ヶ島』は、日本昔話をもとに絵本仕立てで構成されたもので、絵本のページをめくるような感覚でストーリーが展開していく。このゲームの面白さは、主人公が少年と少女のふたりいて、場面によってはひとりで行動したり、アイテムを使わなければ進行できないようになっているところだろう。少年と少女の特性を考えながらゲームを進めていくのである。『リサの妖精伝説』（コナミ）もそれと同じで、ふたりの主人公が登場する。『サラダの国のトマト姫』（ハドソン）も、絵本仕立てという意味においてはその部類に入るだろう。もっとも「サラトマ」の場合は、パソコン版から移植されたもので、その発生は『新鬼ヶ島』よりもずっと前。だから、ストーリーこそファンタジーだが、その謎解きの質はパソコンゲーム寄りのオーソドックスなもので、かなり意地悪でもある。だが消耗する意地悪さはないので、パソコン的なアドベンチャーを味わってみたい人はいいかもしれない。

いまのアドベンチャーはTVドラマに限りなく近い

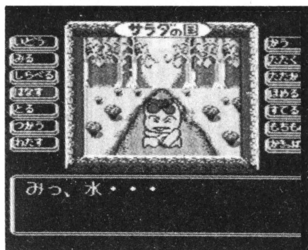
最近のファミコンアドベンチャーというと、２時間から３時間くらいで解けてしまう、比較的簡単なゲームが増えてきているように思う。コマンド選択方式は、基本的に画面に表示されているコマンドを上から順番に当たっていけば、その中で展開されるようにプログラムが組まれていることもあり、ある程度までなら謎を解いていくことができる。そのコツをつかんでしまえば、途中でそれほど行きづまることなく、ストーリーをどんどん追って行くことができるわけだ。それは、あたかもＴＶのサスペンスドラマを見ているかのようである。



ファミコン絵本ともいうべき『新鬼ヶ島』（任天堂）。桃太郎やかぐや姫など、日本の昔話のヒーロー、ヒロインが一挙に登場。ディスク２枚組の前後編に分かれている。



『新鬼ケ島』を意識したつくりの『リサの妖精伝説』（コナミ）。アイドルの立花理佐をキャラクターに起用。彼女の歌とタイアップしているのがミソ。



『サラダの国のトマト姫』（ハドソン）は、パソコンからの移植。パソコン版アドベンチャー特有の難解さを、かわいらしさでカバーしている。

ビショップ小峯が選んだ アドベンチャーゲームBEST10



1 新鬼ヶ島　任天堂

桃太郎やかぐや姫など、いろいろなおとぎ話のストーリー、登場人物が入り乱れて展開するアドベンチャー。ドタバタ日本昔話といえばよいだろうか。ギャグも多いが、ホロリとさせることを忘れない演出がニクイ。

2 ファミコン探偵倶楽部『消えた後継者』　任天堂

とある財閥の当主の死が発端となって、次々と起こる殺人事件に挑む少年探偵。戦国時代から伝わる亡霊伝説をからめた、サスペンスタッチのストーリーがドラマチックに展開していく。

3 オホーツクに消ゆ　アスキー

『ドラゴンクエスト』で知られる堀井雄二氏がシナリオを担当したアドベンチャー。先に出たパソコン版で、現在の主流となったコマンド選択方式を採用。北海道ロケを行なった2時間サスペンスドラマといった感じのゲーム内容だ。

4 ジーザス　キングレコード

宇宙船内部に忍びこんだエイリアンとの戦いを描いたSFアドベンチャー。まるで、映画『エイリアン』を見ているようなハラハラドキドキ気分が味わえる。ストーリーのみならずグラフィックも秀逸である。

5 ファミコン探偵倶楽部『うしろに立つ少女』　任天堂

『ファミ探』シリーズ第2弾。ある高校に伝わる怪談話を調査していた女子高校生が殺される。その怪談話を軸に、おどろおどろしいストーリーが展開する。ホラー映画の感覚で、怖がりながら楽しめるゲームだ。

6 サラダの国のトマト姫　ハドソン

登場キャラクターがすべて野菜という異色アドベンチャー。キュウリの戦士がトマトのお姫様を助けに行くというメルヘンチック(というよりマンガっぽい)お話だが、パソコンからの移植だから、謎解きの楽しみはたっぷり味わえる。

7 シャドウゲイト　ケムコ

これもパソコンからの移植。悪魔の城を舞台に、不気味な魔物たちとの戦いがくり広げられる。城の迷路を進みながら謎を解いていくようになっていて、RPGのようなノリで楽しめる。カーソルひとつで操作できるところがミソ。

8 横浜港連続殺人事件　データイースト

名探偵・神宮寺三郎シリーズの2作目(現在、3作品発売されている)。ダンディな探偵、神宮寺が横浜港で起こった殺人事件の謎をあばいていく。主人公のキザなキャラクターがしっかり立っているのが面白い。

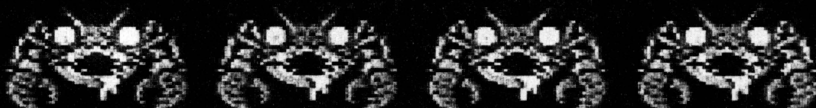
9 定吉七番　ハドソン

PCエンジン初のアドベンチャー。人気小説『定吉七番』をゲーム化したものだ。メッセージが、すべて関西弁というのが面白い。ギャグがちりばめられており、とぼけた味わいのある作品だ。

10 さんまの名探偵　ナムコ

明石家さんま、島田紳介など、吉本興業の人気お笑いタレント総出演といった感じのコミカルなストーリーのアドベンチャー。謎解きだけでなく、アクションゲームの要素が含まれている。

むかいっ ― みやさか ― さいとう ― ちくらっ
H378 H383 H267 H226
M 0 M121 M172 M215
せ:46 ゆ:46 け:42 ま:46



じごくのハサミDの こうげき!
むかいっは 9のダメージをうけた!!

④

防御しながら戦う方法

『ドラゴンクエストIII』(エニックス)

戦闘画面でパーティーの戦い方を設定する時、一度"ぼうぎょ"のコマンドを決定する。そしてBボタンでキャンセルしたあと、再び"たたかう"のコマンドを決定し直すと、敵から受けるダメージが少なくてすむ。ただし、4人目のキャラクターには使えない。他のゲームにも流用可。

❶まず最初の設定では"ぼうぎょ"。これを決定すると2人目の設定コマンド一覧が表示されるので、Bボタンでキャンセルして戻す。
❷で、また前の人の設定コマンドに戻ったら、今度は"たたかう"のコマンドを選ぶのだ。この操作を3人目まで続ければいい。もちろん、"たたかう"の他に"じゅもん"でも同じだ。
❸戦闘に入ると、ダメージを受けても通常の半分のダメージですんでしまうのだ。

むかいっ ― みやさか ― さいとう ― ちくらっ
H393 H383 H270 H226
M 0 M121 M172 M215
せ:46 ゆ:46 け:42 ま:46



むかいっ
たたかう
にげる
▸ぼうぎょ
どうぐ

じごくのハサミ ― 3ひき
じごくのハサミ ― 1ひき

❶

むかいっ ― みやさか ― さいとう ― ちくらっ
H393 H383 H270 H226
M 0 M121 M172 M215
せ:46 ゆ:46 け:42 ま:46



むかいっ
▸たたかう
にげる
ぼうぎょ
どうぐ

じごくのハサミ ― 3ひき
じごくのハサミ ― 1ひき

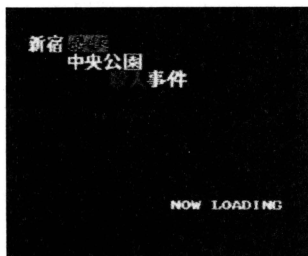
❷

むかいっ ― みやさか ― さいとう ― ちくらっ
H393 H383 H269 H226
M 0 M121 M172 M215
せ:46 ゆ:46 け:42 ま:46



じごくのハサミBの こうげき!
むかいっは 15のダメージをうけた!!

❸



『新宿公園殺人事件』はディスクカードなので、読みこみに時間がかかる。そこでTVのCM前に入るテロップのような画面を入れている。アイデア賞もののイキなはからい。

サスペンスドラマ的アドベンチャーゲームという意味では、ＢＧＭや効果音の使い方においても同じことがいえる。重要な情報を聞き込んだ時、あるいは重要なアイテムを発見したりすると、思わせぶりな効果音が流れ、危険な場所に来た時にはそれを知らせるようなＢＧＭが流れるというようなものである。たとえば、『新宿中央公園殺人事件』はその最たるもので、ゲーム中に別の画面に移る時は必ず、ＴＶ番組でよく入るテロップと同じ手法を使い、マップ画面を移動する時は、刑事たちが聞き込みをしているシーン張りのＢＧＭが流れるといった感じで、ゲームそのものを意識的にＴＶドラマ風に仕上げている。そのほかにも、『オホーツクに消ゆ』や『京都龍の寺殺人事件』『ブルートレイン殺人事件』（アイレム）など事件もののゲームのほとんどが、このＴＶまたは映画の手法を使って効果的に盛り上げている。それは、『ポートピア殺人事件』の頃から比べると、かなりこなれてきており、よりドラマ性を強く打ち出してきているといえるだろう。いい意味でも悪い意味でも、アドベンチャーゲームは、よりＴＶ的になってきているのである。

アドベンチャーゲーム攻略の定石

《攻略その１》コマンドをすべて試せ！

アドベンチャーゲーム、とくにコマンド選択方式においての攻略法は、コマンド総当たりに尽きるといっても過言ではない。つまり、その画面ごとに表示されているコマンドをすべて試していけば、たいていの謎は解くことができるわけだ。ただし、場合によっては１回だけではなく、２回３回と同じコマンドをくり返す必要も出てくる。たとえば１回目の「見る」は、見渡す、２回目の「見る」は、よく見る、３回目の「見る」は、もっとよく見る、という感覚だろうか。最近では、とくにこの重箱方式のトラップ（罠）と呼ばれ

るものが増えてきているようだ。コマンドの種類を少なくしたかわりに、そうしたトラップを入れることによって、ゲーム性を補っているわけである。

とくにゲームの進行に関係のない場合でも、このトラップが効果を生み出すことがある。ストーリーを追うゲームといっても、すべてがシリアスドラマになっているわけではない。コミカルなストーリーのものはもちろん、シリアスなストーリーであっても時々筋からはずれたメッセージをわざと隠して入れてあったりすることもあるのだ。それらは偶然見つけたりすることが多いのだが、実はつくり手側が、プレイヤーがどういう行動をとるかを見越して、その場所にわざと隠したりしているものなのである。たとえば画面の中に、手がかりでもなんでもないものを目立つように描き込んでおいたとする。プレイヤーは、当然それについて「見」たり「調べ」たりするはずだ。1回2回3回と、何か発見できるのではないかと何度となく同じ行動をくり返す。そうすると、その行動を見透かしたようなメッセージが表示される、というわけである。そうした〝遊び〟の部分をも、コマンド総当たり攻略法だと楽に見つけ出すことができるのだ。

《攻略その2》ゲーム性に合わせて行動する

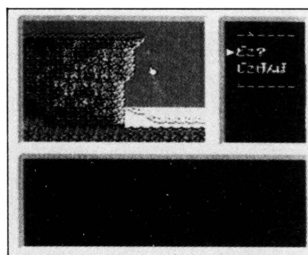
『ミステリーハウス』的なアドベンチャーゲームの時は、常識のウラをかくことが謎解きのカギになっていたのに対して、ストーリー重視のアドベンチャーの場合には、あまり突拍子もないことをすると取り返しのつかないことになることもある。だから、ゲームの流れをよく考えて、常識から外れた行動はなるたけ控えたほうがいいかもしれない。しかし、そのゲームが、たとえば『さんまの名探偵』(ナムコ)や『東方見文録』またＰＣエンジンの『定吉七番』のようなコメディタッチのゲームの場合は、多少ナンセンスな行動が必要になったりもする。そのへんは、ゲームの性格をよく



『さんまの名探偵』(ナムコ)は、アイコンを選択していく方式。ギャグをちりばめながらも、ストーリーはかなり重い感じがする。



PCエンジンのアドベンチャー『定吉七番』。ベストセラー小説をゲーム化したもの。トリックはちょっとくどいが、システムはしっかりしていて楽しめる。



「調べる」「机」というコマンドを選ぶのではなく、指マークのカーソルを使って画面の気になる部分を指定する。

考えて判断するとよいだろう。

《攻略その3》何もない所が怪しい

「見る」「調べる」というコマンドのほかに、虫めがねや指先マークなどのいわゆるカーソルを使って、任意の場所を調べることがある。たとえば、殺人現場で被害者の衣服や、テーブルの上に置いてある紙切れを調べたい時にカーソルをその絵の位置に合わせるのである。たいていの場合は、いまあげた例のように、目に見えるなにかを指し示すことになるのだが、時には何もない壁の一部からなにかを見つけ出さなければならないこともある。この場合は、なにも怪しい物が見あたらないからこそ、かえって怪しいと考える必要があるのだ。窓もなく無意味に壁が広かったり、だだっ広い部屋なのに物があまり置いてなくて床の部分が多かったりする時、その壁や床には何か隠されている可能性が高いというわけである。

《攻略その4》コマンドからトラップの傾向がわかる

ゲームをしながら使ってきたコマンドをすべてメモしていくことも、攻略のひとつといえる。メモしていくことによって、そのゲームの傾向、あるいはクセのようなものが見えてくることがあるからだ。メモするにも、ただコマンドを羅列するだけでなく、なにか変化のあった時のコマンドに印をつけておくのも有効である。そうすると、たとえば2回調べたあとでなにかが発見されることが多いとか、極端な場合には、画面の右上のほうになにかを隠してあることが多いな、というようなことがわかってきたりするはずだ。

《攻略その5》楽に進めるのはおかしいのだ

あまりにスムーズに事が運んでしまいすぎる時にも、注意が必要である。そこには必ずなにかトラップがしかけられているからだ。そういう時には、なにか見落としがないかどうか、もう一度ふり返ってみてチェックする必要があるだろう。

たとえば、『新 鬼ヶ島』の前編の最後で、泥の船に乗る場面がある。それまで、ひとつ先に進むためには何かをしなければ画面が次に移れなかったはずなのに、その泥の船に乗る場面では、すんなり船に乗ってあたかも次の展開に進めるかのようになっているのである。実はそこには大きなトラップが隠されていて、乗る前に持っているアイテムを使って何かをしておかなければならないのだが、つい先を急いでそのまま突き進んでしまうというわけである。よく考えれば、泥で作ったものというのは非常にもろいということ、また昔話をよく知っていれば、泥の船が出てくるとどうなるかということに気づくはずなのだ。

《攻略その6》マメにセーブを心がける

セーブ機能やパスワードをマメに活用することも大事である。『新鬼ヶ島』もそうだが、ある行動をすることによってゲームオーバーになってしまう場合があるからだ。かなり先まで進んだのに、思いもかけないトラップに引っかかって、にっちもさっちもいかなくなってしまったということがよくある。また、持っているアイテムの効果を確かめたい時なども、その前にセーブしておくことをおすすめする。たとえば、暗闇の中でなにか明りとなるものを使いたい時、持っているアイテムの中で、ロウソクと懐中電灯のどちらかを使うべきなのか迷うところだ。どちらでもかまわないこともあるが、もしかするとロウソクは明りとして使うのではなく、なにか別の方法で使うかもしれないからである。そんな時に、一度セーブしておけば、使い方を試してみて、もしだめだったらまたすぐ前に戻るだけでやり直すことができるというわけである。

ストーリーを追うゲームなどは、もう一度同じことを最初からくり返すことほどわずらわしいことはないのだから、これは忘れずに心がけたほうがよさそうだ。

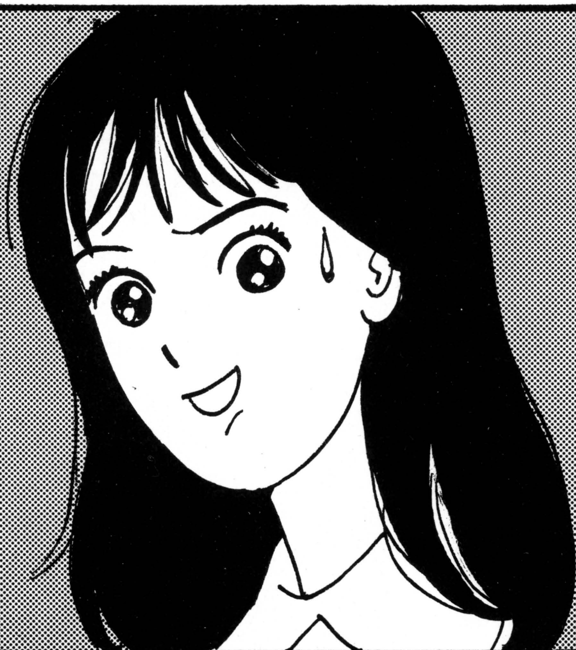
《攻略その7》マップを作って視野を広げろ

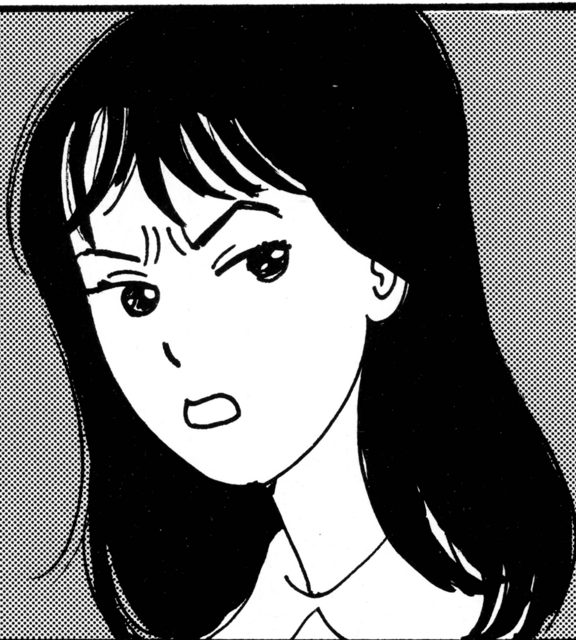
どのジャンルでもそうなのだが、マップをとるということは、そのゲーム、あるいはその場所を客観的にとらえるうえで非常に有効な手段となる。アドベンチャーゲームの場合、どのようなマップが必要になるかというと、まず方角を決めて進まなければならない時に、西に1歩（1マス)、東に1歩、北に3歩行くと行き止まりで、さらに東に1歩行くとそこに宝があるというようなことを表わす図を自分で描くのである。

また、建物の中になにがあるかを探る時に、1階には部屋が3つあり、一番奥の部屋は鍵がかかっている。2階には部屋がふたつあり、さらにその奥には物置き部屋がひとつ。そこの床にはハシゴが隠されていて、それを使って下に降りると1階の鍵のかかった部屋に入ることができる、というような見取図を描いていくのである。そうやって描くことによって、その地域や建物の全体が見えてくる。部分部分では気がつかなかったことでも、全体を見渡すことによって、そのゲームのトリックを見破ることもできるのである。

アドベンチャーゲームの新しい方向をめざして

これまで述べてきたように、ファミコンのアドベンチャーゲームというのは、『ポートピア殺人事件』の時からずっと、コマンド選択方式をとっている。たしかに、それはストーリーを楽しむうえでは、十分有効なシステムであると思うが、そろそろなにか別のシステムを使ったものも出てこないかな、という期待を誰もが持っているはずである。アドベンチャーゲームというのは、大人がじっくりと楽しめる、思考型謎解きゲームである。ストーリーの内容でハラハラドキドキしてしまうだけではなく、ゲーム性でもハラハラドキドキしたいし、うーんと思わずうなってしまうようなゲームが出てこないかな、と思う。





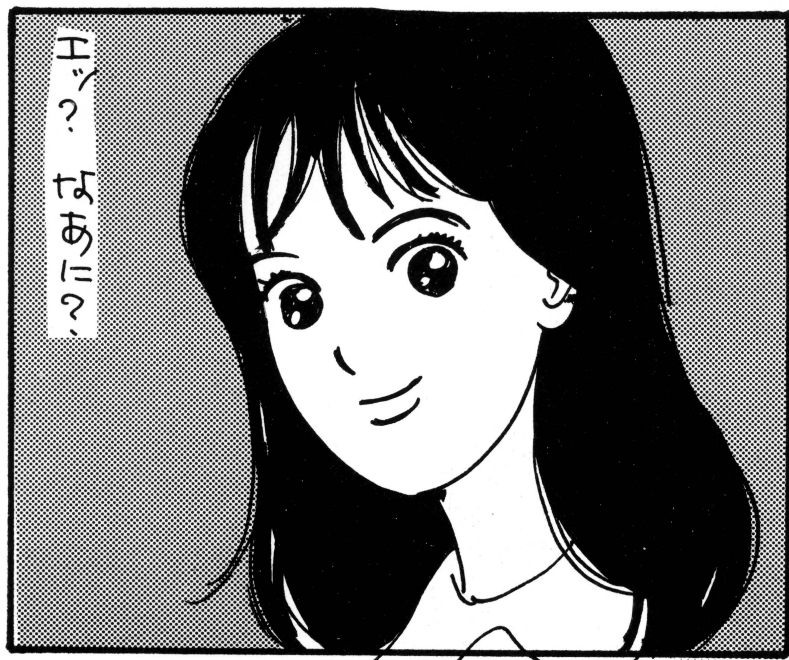
いかに女の子が我ままで気まぐれか、
いかに男女交際は難しいか。
そういった事がよくわかるシミュレーションです。



ミポリン
すぐ怒る
からなー

中山美穂のトキメキハイスクール





§5 **SIMULATION GAME**

シミュレーションゲーム講座◆講師／折原光治

『ネクタリス』勝利への道

誰にでも遊べるシミュレーション

シミュレーションゲームというジャンルが登場したのは、そんなに昔のことではない。特に家庭用マシンで遊ばれるようになったのは、ほんの数年前のことだろう。つまり大変歴史の浅いジャンルになる。実際に「遊べるシミュレーション」というのは、ほとんどの場合がパソコンからの移植だったりすることは、現状を見てもあきらかである。

そういう状況の中、オリジナルのシミュレーションにもかかわらず、大ヒットしたゲームが１本ある。ＰＣエンジンの『ネクタリス』がそれだ。このゲームの最大の特徴は、複雑で難解な部分を極力排除し、コンピュータ対人間、もしくは人間対人間の、思考のぶつかり合いの部分だけを再現していること。シミュレーションゲームは思考型。その最も重要な部分に重点をおいて制作されたゲームが、『ネクタリス』である。

しかし、『ネクタリス』はシミュレーションじゃないという人がいる。他のシミュレーションでは、必ずユニットを生産するという行為があるが、『ネクタリス』のユニットは生産できないからである。このゲームで



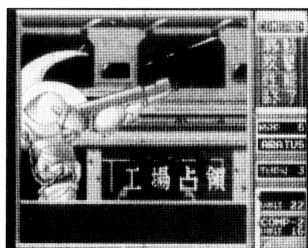
『ネクタリス』（ハドソン）
月面を舞台にしたSF風のシミュレーション。ゲームの進め方をグラフィックで見せてくれる〈マニュアル・モード〉もあって親切設計。

は、最初から配置された、数に限りのあるユニットを、いかに少ない損害で効率良く戦うかがポイントになる。さらに工場というものがあり、そこに収納されている武器は、その工場を占拠した側のものになる。さらに工場では、戦闘で構成部隊数が減ってしまったユニットを修理、回復することができるのだ。ここに生産とは違った面白さがあると思うのだが、どうだろうか。

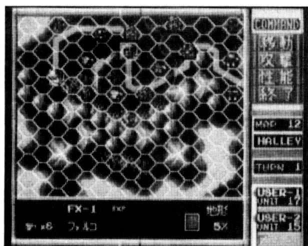
もちろん生産することによる面白さもある。なにより生産という行為がいかにも現実的で、よりリアリティのあるゲームができるからだ。それにゲームとしての幅も広がる。自分が指揮官になり、一国を動かしているような気になれるのも、生産のおかげだ。生産するユニットによって、有利にも不利にもなりうる。つまり生産した時点で、先の戦局が大きく変化してしまうのだ。数あるユニットから、どれを生産するか見極めるには、かなりの熟練を要する。

もともとシミュレーションというものは、ボード上に細かいユニットを置いて、人間が計算で戦闘結果を出し、ゲームをすすめていたものだ。それがあまりに複雑なのと、対戦する相手がいないと遊べないなどの問題点を解決すべく、コンピュータ上で遊べるようになったのだ。つまりシミュレーション＝複雑というイメージは、ボード上のシミュレーションのイメージを引きずっていることになる。これが比較的低い年令層を寄せつけない原因になっているのだろう。仕方のないことではあると思う。しかし、その点を『ネクタリス』はうまくクリアしているのだ。

もうひとつ、『ネクタリス』ならではの手法がある。過去のシミュレーションには必要不可欠と思われていたヘックス制が、このゲームでは通常時にヘックスが見えないようになっている。ちょっと聞き慣れない言葉かもしれないので、簡単に説明しておこう。ヘックスとは、ゲームの舞台となるフィールド上をユニット

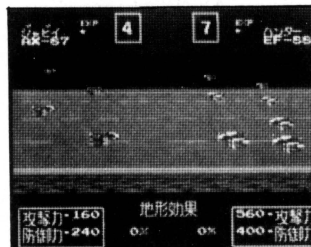


工場を占領すると、そこに収納されている武器が手に入る。『ネクタリス』の序盤戦は、工場を占領することがポイントになってくる。



移動のコマンドを選ぶと、そのユニットが移動できる範囲だけヘックス表示が出る。これは〈ファルコ〉の場合で、移動範囲が非常に広いことを表している。

が移動する際、距離の目安になるマス目のこと。比較的初期のシミュレーションの場合、マス目は4角形だったのだが、これだと斜めに1マス移動した場合と、上下左右に1マス移動した場合とで、距離に差が生じる。その欠点のない形として、現在も使われている正6角形が採用されるようになった。話を元に戻すが、『ネクタリス』のマップにヘックスはない。ユニットが移動する場合、移動できる範囲だけヘックス表示される。これはまた、シミュレーションの複雑なイメージを軽減するとともに、演出効果を高めている。とにかくカッコいいのだ。



〈ファルコ〉の天敵は、いうまでもなく対空車両。〈ジャビイ〉の天敵は〈ファルコ〉と〈ハンター〉である。



ガイチ軍の主力戦闘爆撃機〈ハンター〉には特に苦手なものはない。早めにつぶしておかないとエライ目に会うから注意。

ユニットの特徴を覚える

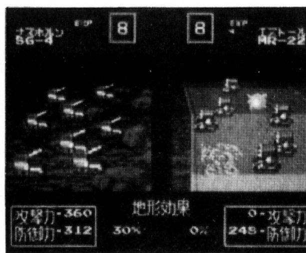
それではそろそろ実戦編に入ろう。まずは基本、シミュレーションの定石のようなことから始める。それはユニットの特徴を覚えることだ。『ネクタリス』に登場するユニットは、大きく分けて8種類ある。これらのユニットの特徴を生かし、欠点を補うような攻撃ができるようになれば、もはや負けはないだろう。それではユニットを種類別に、簡単に説明しておこう。

《戦闘機》　このユニットの最大の特徴は、とにかく移動力がずば抜けていることだ。戦闘車両の平均移動力が5～6なのに対して、戦闘機の移動力は10～12と、約2倍である。ただでさえそんなに広くないマップなのだから、この移動力は役に立たないハズがない。戦闘機には完全対空戦闘機の〈ファルコ〉、逆に完全対地攻撃機の〈ジャビイ〉、そして最強の戦闘機である〈ハンター〉の3種類がある。このうち〈ファルコ〉は、データの通り地上への攻撃はできない。そして〈ジャビイ〉もまた対空攻撃力は無に等しい。この欠点さえわかっていれば、かなり大胆な戦闘を期待できるのが戦闘機だ。

《戦車》　戦闘においてもっともポピュラーなのが戦



防御力がずば抜けてよい重戦車〈アルマジロ〉だが、最強の戦車〈ギガント〉と真正面からぶつかったのでは不利は否めない。



〈ナスホルン〉の射程距離は〈エストール〉よりも1ヘックス長い。〈エストール〉の攻撃が届かないギリギリ位置からの攻撃だ。



敵〈ホークアイ〉に攻撃される〈ジャビイ〉。航空機は〈ホークアイ〉の5ヘックス以内に入れば狙われる。しかし、隣にぴったりついてしまえば、敵は手も足も出ない。

車だ。地上での戦闘は、主に戦車対戦車になる。この戦車もいくつかの種類に分類できる。まず〈グリズリー〉〈アルマジロ〉〈モンスター〉の3種類は重戦車と呼ばれる。移動力こそ少ないものの、大型の砲塔を装備しており、爆発的な破壊力を持っている。装甲も厚く、防御力もある。中盤から後半にかけて活躍するタイプである。そして〈パイソン〉〈スラッガー〉〈レネット〉の3種類は中型戦車に分類できる。比較的特徴を持たない、ありがちな戦車とも言える。ただし、〈スラッガー〉はガイチ軍の主力戦車であり、足まわりがすばらしく、移動力も戦車中で最高である。それに対して〈レネット〉は、いまいち使えない旧型戦車といった印象を受ける。攻撃力、防御力ともに、戦車中最低の値だ。残る1種類の〈ギガント〉だが、これはもはや戦車とは呼べないような代物だ。移動力が低いのも、この攻撃力があればカバーできる。主に攻撃よりも、拠点の防御に使われるのが〈ギガント〉である。以上の7種類が戦車だ。

《自走砲》　この武器の利点は、離れた所にいる敵を攻撃できること。ただし、隣接した敵への攻撃はできないので、敵に近づかれないように、他の戦車と一緒に行動するのが普通だ。〈ナスホルン〉は5ヘックス先の敵をも攻撃できる。命中率が高いのも魅力だ。〈エストール〉はロケットランチャーを装備していて、破壊力があるのはよいが、〈ナスホルン〉よりも射程距離が短いのが難点。どちらも移動するときは、戦車のやや後方に位置するよう心がけるのが鉄則だ。

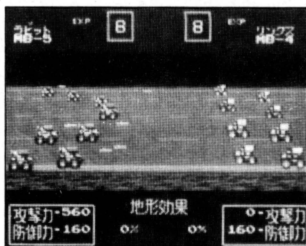
《対空車両》　ゲーム中最強の戦闘機を破壊するのに、もっとも適した兵器が対空車両。ただし対地攻撃はほとんどできないので、自走砲同様で単独行動は危険だ。〈シーカー〉は戦闘機に対して隣接し、直接攻撃するタイプの車両。それに対して〈ホークアイ〉は、対空ミサイルを装備しており、5ヘックスまでの範囲

で間接攻撃可能。しかし最大の欠点は、対地攻撃能力がまったくないということ。さらに戦闘機に隣接されると、こちらからは攻撃できないという欠点まである。複数種のユニットと一緒に行動すること。

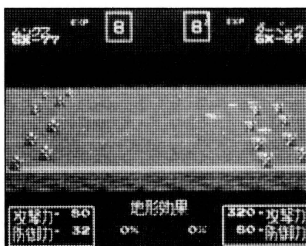
《軽量武装車両》　ミサイルランチャーを装備した、小型のバギーである。弱いながらも、対空攻撃もやってのける、なかなかたのもしい車両だ。さらに通常兵器の場合、攻撃後は移動ができないのに対して、この車両のみ攻撃後にも移動できる。〈ラビット〉は高速で移動できるが、直接攻撃しかできない。もっとも攻撃後に逃げられるので、あまり不便だとは感じないだろう。そして〈リンクス〉は、一応間接攻撃が可能。2ヘックス先の敵を攻撃できる。さらに〈リンクス〉には、もうひとつの特徴がある。他の間接攻撃可能なユニットの場合、攻撃と移動を同じターン内にはできないが、〈リンクス〉だけは移動も攻撃もできてしまうのだ。これは大きなポイントだ。ただひとつ、このタイプの欠点を挙げるなら、防御力が弱いということ。この欠点をいかにフォローするかがポイントになる。

《歩兵》　工場、収容所を占領することができる、唯一のユニット。歩兵には3タイプある。〈ムンクス〉は普通の歩兵。〈ドレイパー〉はバイクに乗った兵士。地上ユニットの中ではもっともスピードのあるユニットだ。しかし攻撃力、防御力ともにほとんどない。〈ダーベック〉は、ミサイルを装備した歩兵。対地攻撃なら、なんとかこなせる。歩兵はどれも防御力が著しく低いので、絶対に敵からの攻撃を受けないように注意しながら移動させること。

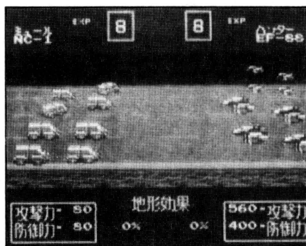
《輸送部隊》　攻撃力がほとんどないことと、防御力が低いのが問題だが、ユニット1部隊を高速で移動させることができる。〈ミュール〉は輸送トラックで、移動力のない地雷や野砲の他、歩兵をも輸送できる。〈ペリカン〉は地上部隊なら種類を問わず、1部隊を空輸



〈リンクス〉を攻撃する〈ラビット〉。〈リンクス〉は直接攻撃ができないので、攻撃されるとなす術がない。前線のうしろに配備して、機動力をいかそう。



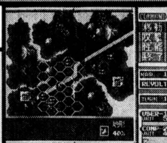
ミサイル砲を装備した歩兵〈ダーベック〉の攻撃力は意外と大きい。地形さえ選べば、戦車とも十分に戦うことができる。



〈ペリカン〉同様、〈ミュール〉も輸送中に攻撃を受けると、積んでいるユニットともどもやられてしまう。輸送前には、敵の位置をチェックすることを忘れずに。

折原光治が選んだ シミュレーションBEST10

1 ネクタリス　ハドソン



とかく複雑だったいままでのシミュレーションのルールを極限まで簡略化し、初心者でも楽しめるようにつくられたPCエンジンのオリジナルソフト。グラフィックのセンスも、とてもよい。

2 ヘルツォーク・ツヴァイ　セガ



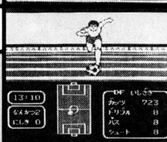
リアルタイムでシミュレーションしていく、まったく新しいタイプのゲーム。画面を2分割して、人間同士の対戦もできる。いまのところセガ・メガドライブでしか遊べないが、一見の価値はある。

3 ファミコンウォーズ　任天堂



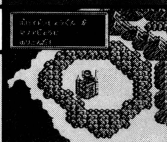
ファミコンでもここまでできるというのを証明した、任天堂初のシミュレーションゲーム。移動はヘックスではなく4角形だが、生産もできるし、ちゃんと基本はふまえている。

4 キャプテン翼　テクモ



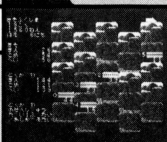
大人気のサッカー漫画をゲーム化したもの。サッカーを非リアルタイムでシミュレートした非常に斬新なゲームだ。まるでTVアニメを見ているような、動きのある画面が好評である。

5 半熟ヒーロー　スクウェア



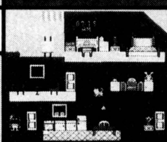
パソコンのシミュレーション、『アート・オブ・ウォー』の影響をたぶんに受けているゲーム。部隊の移動や戦闘はリアルタイムで表示される。卵から生まれるモンスターに戦闘させたりする点は面白い。

6 信長の野望・全国版　光栄



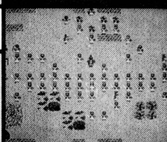
戦国時代の戦いをシミュレーションしたもの。パソコン版が大ヒットして、ファミコンにも移植された。ただ戦うだけでなく、内政にも気を配り、国づくりをしないと全国制覇はむずかしい。

7 アップルタウン物語　スクウェア



かなり異色のソフト。ゲームと呼べるかどうかもわからないが、シミュレーションの一種であることはまちがいない。コンピュータの中に女の子が住んでいて、プレイヤーはそれを観察する。もとはアメリカ産の環境ソフトだ。

8 ナポレオン戦記　アイレム



歴史再現タイプのオーソドックスなシミュレーションゲーム。プレイヤーはナポレオンになって、ヨーロッパ制覇を目指す。ただし部隊の移動や戦闘は自分が部隊に随時命令するという方法を用いている。

9 スーパー大戦略　セガ



パソコン版『大戦略2』から移植したメガ・ドライブのソフト。戦闘画面がリアルなアニメーションで表示されるのが、パソコン版との大きなちがい。シミュレーションにはうるさい向きも納得させる仕上がりになっているといえよう。

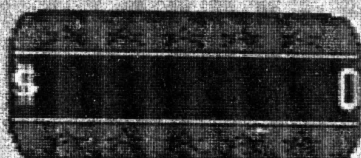
10 独眼竜政宗　ナムコ



これまた戦国時代を舞台にしたシミュレーションゲームだが、初心者向けに、かなり単純化されている。戦闘時にはアクションゲーム感覚で部隊を操作する。ルールが理解しやすいという点は評価できる。





3

楽にお金を増やす方法

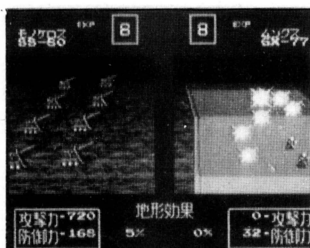
『ベースボールスター』(エス・エヌ・ケイ)

このゲームは実際のプロ野球よろしく、球場の入りでお金を稼いで、チームを成長させていくようになっているので、人気チームの球場で試合をして勝つほど、お金の入りもよくなる。そこで、ゲームモードをリーグ戦の2プレイに設定し、自分の成長させたいチームと人気チームを対戦させるのだ。そして自分のチームがコールド勝ちできる試合を何度もすれば、どんどんお金がたまっていくというわけだ。だれかと対戦する時、事前に1人でこれをやっておけば、かなり強い状態で対戦できるズルイ戦法。

❶2プレイモードを1人で操作するんだから、なんだってできる。とにかくデッドボールでどんどん点を稼ごう。裏の守りでは三振でアウトにしちゃえばいい。
❷たった4分で試合終了。みごとなコールド勝ちだ。
❸これじゃお客も怒ってお金を返せとか言いそうなもんだけど、まんまとせしめてしまった。



1
2



〈モノケロス〉の破壊力は絶大。射程距離も6ヘックスと長いので、不用意にその範囲に入らないよう注意すること。

することができる。ただし、輸送機が破壊されると、輸送中のユニットも破壊されてしまうので、輸送には十分な注意が必要だ。

《その他》　移動力を持たず、他のユニットの移動力を使って移動するユニット。〈ヤマアラシ〉は地雷。地雷を置けば、その地点は通行できなくなるので、時間を稼ぎたい場所や絶対に敵の侵入を防ぎたい場合に使うと有効だろう。もちろん地雷が破壊されると敵も通行できるようになるが、地雷の防御率は要塞〈ギガント〉と同じく全ユニット中最高なので、そう簡単には壊されない。〈モノケロス〉は野砲。もちろん自ら移動はできない。6ヘックスにも及ぶ長射程を持つ砲台で、さらに攻撃力もナミじゃない。ただし間接攻撃ユニットなので、敵に隣接されると手も足もでない。前線から3～4ヘックス後退した地点に設置するとよい。

以上が登場するユニットの特徴だ。これらのユニットは、戦闘をくり返すたびに成長していく。場慣れしていくとでもいったらいいのだろうか。　画面上方にＥＸＰいう表示があるが、この星の数がＲＰＧでいうレベルだ。このレベルによる強さの差が案外大きい。たとえばレベル最高の〈レネット〉と、レベル最低の〈スラッガー〉が戦った場合、通常なら〈スラッガー〉の圧勝だが、この場合は正反対の結果になることもある。レベル最高のユニットは、１ランク上のユニットだと思ったほうがいいかもしれない。

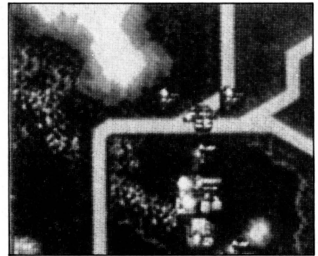
特殊効果を利用する

通常のシミュレーションにはみられない、ちょっと特殊な効果が『ネクタリス』にはある。通常は戦闘結果を算出する場合、お互いのユニット数値、それらのユニットの置かれている地形条件を参考にしているのだが、『ネクタリス』ではさらにユニークな方法が採用されている。戦いを有利にするためには、利用しない

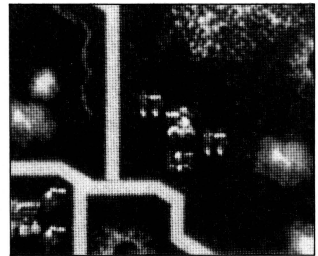
手はないだろう。

まず〈包囲効果〉。これは敵のユニットを味方ユニットのゾックで囲むと、敵ユニットの攻撃力、および防御力を半減させることができるという効果のことだ。ちなみにゾックとは、あるヘックスを囲む6個のヘックスのこと。つまり、たくさんのユニットで敵を囲んで威嚇すれば、敵は本来の強さを発揮できない、ということである。この効果は絶大で、貧弱なユニットでも、強力なユニットをいとも簡単に破壊できる。この効果を利用するには、敵ユニットに隣接する地点に味方を1ユニット置いておき、もうひとつのユニットで反対側から敵を挟むようにする。これだけで包囲効果が成立し、たやすく敵を破壊できる。しかし欠点がないわけではない。もし挟み込んだ敵が全滅しなかった場合、味方ユニットが敵ユニットに隣接しているので、敵に挟み込まれてしまうからだ。これを防ぐには、一度の攻撃だけで確実に破壊できるもののみをターゲットにする以外ないだろう。

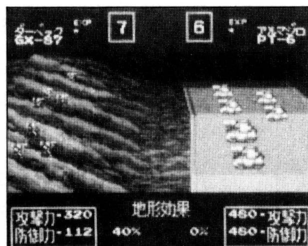
次に〈支援効果〉。包囲効果が敵の性能を下げるものだったのに対して、支援効果は自分の性能を上げる特殊効果だ。戦闘時に味方のユニットを攻撃の目標に隣接させれば、この効果は成立する。これは隣接する味方のユニットが多ければ多いほど、効果はアップする。さらに包囲効果と同時に使うこともできるので、両方の効果を併用すれば、めったなことでは負けないだろう。さて、複数の効果が重複する場合、攻撃を加えることができる味方ユニットはひとつではないはずだ。その時、攻撃の優先順位というものを考える必要がある。結論を先に言ってしまうと、ユニットの性能よりも、そのユニットを編成している部隊の数を優先したほうがよい。なぜならユニットを構成する部隊が敵8対味方3だった場合、いくら攻撃力が上がったとはいっても全滅させることはできない。ということは、2度3度と



敵を挟みうちにするのが、包囲効果。このように正3角形に囲むと、さらにその効果は高くなる。うまく利用すれば、攻撃力の弱いユニットでも、強力な敵を倒すことが可能だ。



支援効果と包囲効果を同時に使った例。防御力の高い〈アルマジロ〉も、これで全滅。どのユニットから攻撃するか順番にも注意する。



地形効果を利用すれば、敵の攻撃から受けるダメージを最小限におさえることもできる。防御力の弱い歩兵は、最も地形効果の高いところに侵入できるので、これを有効に使う。

連続して波状攻撃を加えることになる。攻撃に加わったユニットは、そのターン中、もう移動できないのだ。こういう場合はユニット数の多いものから使い、1度の攻撃で全滅させるようにしたほうがいい。1ターンを有効に使わないといけない。

最後に『ネクタリス』のみの効果ではないが、〈地形効果〉を説明しておこう。これは実際の戦闘を考えればすぐにわかるだろう。たとえば整った道路側と丘の上側とで戦った場合、道路は攻撃されやすい。それと同じことで、要はどれだけ攻撃が命中しやすいか、または命中しづらいかが、戦闘結果に反映されたものが地形効果である。あくまでも命中の確率が変化するものなので、各ユニットの強さは変化しない。しかし敵に攻撃を加える際、2種類の方向から攻撃できるなら、地形効果の高い場所から攻撃した方が有利だということはわかると思う。この効果はどのシミュレーションもほぼ共通したものだ。

マップ制作者の意図を読む

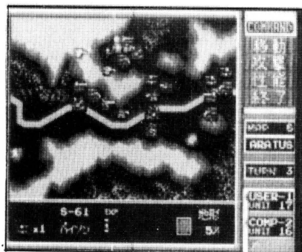
『ネクタリス』には16種類のマップが入っている。それぞれ個性的なマップなのだが、どのマップも必ずポイントとなる部分がある。たとえば最強の戦闘機である〈ハンター〉を、いかに貧弱な武器だけで倒すかや、不可能と思われる工場の占拠などがそれだ。このゲームの特徴として、味方の初期状態はほとんどの場合がガイチ軍より不利である、というのがある。ユニットは生産することができないので、ニュアンスとしては詰め将棋的な部分があるだろう。つまり相手の動きの先を読み、自軍の弱いユニットを上手に使い、敵の強力なユニットを倒すということだ。まずは各面のポイントとなる部分を探すことだ。

ポイントの探し方だが、何度もくり返して遊んでみるうちに、おぼろげに浮かんでくるはずだ。ある基地

の中に収納されている〈ジャビイ〉のおかげで苦しんでいるのなら、その工場をなんとかすればよいわけだし、どうしても〈ハンター〉がジャマで仕方ないのなら、序盤で〈ファルコ〉を犠牲にしてでも〈ハンター〉を倒すしかない、といった具合だ。そのポイントさえつかめれば、あとはシミュレーションというより、パズルゲームの世界だ。

初心者がおそらく最初につまずくであろう、8面を例にして説明してみよう。マップをパッと見ると、どうしてもすぐに中央の工場を占領し、武器を入手したくなるが、それではマップ制作者の思うツボだ。それに気づけば簡単だ。〈ペリカン〉を使って歩兵を輸送する際、護衛となる兵器を一緒に連れていけばいいのだ。なんとか工場を占領するまでが、この面のポイントだ。

それともうひとつ、地形を十分考える必要がある。山に囲まれた狭い平地がある場合、その平地をうまく塞げば、敵の進入を防ぐことができる。こんな時に役に立つのが〈ヤマアラシ〉だ。『ネクタリス』にかぎったことではないが、自軍のユニットが敵のゾックに入ってしまうと、次のターンまで動けないのだ。これを利用すれば、敵が進入してくることを防ぐこともできるし、悪くても時間をかせぐことができる。さらにこれを応用させ、ダミーのユニットを配置しておけば、かなりの時間かせぎになるだろう。図のように、比較的広い部分を通行止めにすることもできる。



8面には、ガイチ軍の〈ハンター〉が2機、〈ファルコ〉も1機いるので、味方の歩兵を〈ペリカン〉で運ぶ際には細心の注意が必要。対空攻撃力のある護衛をつけて、敵機を倒しながら、工場を占領しよう。



13面の中央にある狭い平地に〈ヤマアラシ〉を設置。さらにその後ろに〈モノケロス〉を配備すれば、足止めをくらった敵を次々とつぶしていくこともできる。

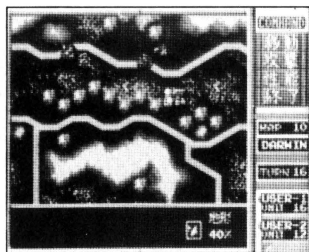
コンピュータにもクセがある

人間と対戦する時と同様、コンピュータだってクセはある。それを読みとることができれば、ゲームの進行が楽になるだろうことは想像できるはずだ。このクセを発見するのは、比較的たやすいことである。一番いい方法は、コンピュータにいろいろな状況で戦闘を挑めばよい。たとえば敵と隣接するヘックスに、自

軍の複数種のユニットを設置しておく。次のターンに、コンピュータがどれを攻撃するかで、敵の攻撃パターンがある程度見えてくる。これによってわかることは、コンピュータが重点をおいて攻撃するユニットは、すなわちコンピュータが苦手とするユニットということになる。これを利用すれば、そのユニットをおとりとして使うこともできる。

例をあげてみよう。コンピュータはバイク兵を苦手とするらしく、必ず優先的に攻撃してくる。これを逆手にとって、最強の〈ハンター〉を少ない損害で倒すことができる。まずバイク兵を〈ハンター〉の移動可能な場所まで移動させる。そしてその周辺に、対空車両を待機させておくのだ。マヌケなコンピュータは罠とも知らず、いつも通りバイク兵を狙って来るので、そこを待機している対空車両で叩く。これでこちらの損害は最小にして、敵の最強兵器を倒すことができる。

これはほんの一例にすぎないが、もっとはっきりしたクセがあるかもしれない。それを発見するためには、何度も試行錯誤することが一番だろう。ひょんなコトから、コンピュータの弱点をみつけることができるかもしれない。



バイク兵〈ドレイパー〉を襲う〈ハンター〉だが、次のターンで後ろにひかえた〈ホークアイ〉と〈シーカー〉にやられるはめになる。バイク兵は、いわばおとりである。

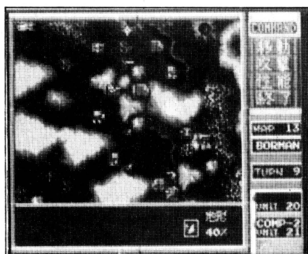
勝利条件を忘れるな

このゲームで勝利を収めるには、敵のユニットを全滅するか、敵の収容所を占領すればいい。逆に言うと、どちらの条件が成立した時でも、自軍の勝利が確定する。このことを忘れがちなので、つねに頭の片隅に置いておきたい。特に敵の収容所を占領することを忘れている場合が多い。ときどきコンピュータの収容所がガラ空きになることがある。こんなチャンスを見逃してはいけない。〈ペリカン＋歩兵〉のコンビを編成し、速攻で敵収容所に進む。もちろん念のため、対空能力のあるユニットを護衛につけるのも忘れてはい

けない。できれば〈ファルコ〉などが望ましい。こんな簡単に勝利できることはめったにないが、それでも何度かはあるはず。問題はそういう状況になった時の戦略ではなく、つねに周りの状況に気を配り、チャンスを見逃さないことだ。

また逆に、山が多くて地上ユニットの移動が困難なマップの場合、占領よりも敵ユニットの全滅を目指したほうがよい場合がある。しかも敵に間接攻撃のできるユニットが少ない場合は、全滅を狙ったほうがよいだろう。まず、敵ユニットの進入が困難な場所に、長距離攻撃が可能な〈モノケロス〉を配置する。そしてその周りに、戦車などの戦闘車両を図のように2ヘックスおきに配置する。また絶対に〈モノケロス〉の射程距離内から出ないようにする。こうすれば敵の戦闘車両はゾックに捕まり、これ以上進めなくなる。その上〈モノケロス〉で攻撃できる。これで徐々に敵ユニットを破壊していけばよい。戦闘後に移動ができる軽量武装車両がある場合、〈モノケロス〉の射程から少しはずれた地点の敵をも攻撃できる。攻撃した後、また〈モノケロス〉の射程内に戻りさえすれば、やられることは少ないだろう。

さらに占領することも頭に置いておき、チャンスがあれば占領できるようにしておくくらいの余裕がほしいものだ。できることなら、マップと敵ユニットの配置、工場に収容されているユニットを見て、どちらの戦略を取るか、考えておくとよい。そうすれば、無駄にユニットを失うことも減るだろう。



敵の侵入が困難な地形を選んで〈モノケロス〉を設置。そのまわりを2ヘックスおきに自軍ユニットで囲み、敵を足止め。ひとつひとつ〈モノケロス〉でつぶしていく。自軍の工場のそばで、ダメージを受けたユニットを修理しながら行なうと効果的な作戦だ。

今後のシミュレーション

ＲＰＧにアクションゲームの要素を加えたり、逆にアクションゲームにＲＰＧの要素を加えたりと、現在のゲームはジャンルの複合化が目立つ。シミュレーションの場合、あまり他のジャンルとの複合というの

はなかったが、最近ちょっと注目したいシステムのシミュレーションがあったので紹介しておこう。

メガドライブ用のゲーム『ヘルツォーク・ツヴァイ』がそれだ。メーカー側はこのゲームのジャンルを、〝アクティブ・シミュレーション〟と言っている。このゲームはシミュレーションのくせに、リアルタイムでゲームが進行する。自分は自軍の指揮官になると同時に、戦闘機のパイロットになる。武器を生産する時に、そのユニットに思考パターンを命令すると、そのパターンどおりに移動、攻撃をユニット自身で判断し、行動するというものだ。ユニット生産にはお金の他、時間もかかる。その時間というのが生産するユニットによって異なり、強力なユニットほど生産に時間がかかる仕組みになっている。そして生産されたユニットは、戦闘機で目的地点まで輸送してやれば、そのユニットは完全にプレイヤーの手から離れ、各ユニット独自の判断によって行動する。あとは普通のシミュレーション同様、中継基地を占領し、敵の本拠地に向かう。

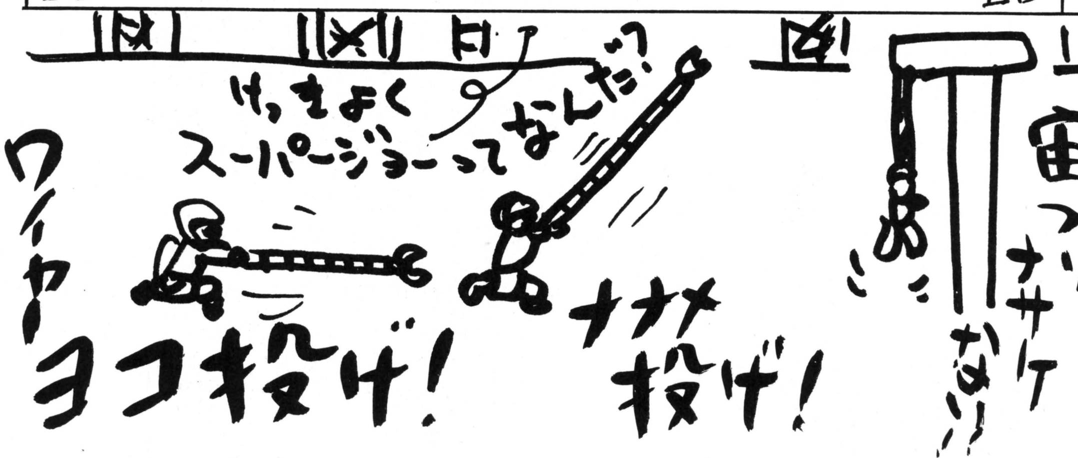
最初に「シミュレーションはゲームとしての歴史が浅い」と言ったが、シミュレーションの枠を越えたり、新しい要素を加えたりして、進化しているジャンルでもあるようだ。ひたすら複雑になっていくだけでなく、『ネクタリス』のように単純化する動きもある。この動きは、シミュレーションゲームというジャンルをもっと発展させるためには、いい傾向なのではないだろうか。もっと面白いゲームを作るには、たくさんの人に遊んでもらい、さまざまな人からの意見を聞く必要があるからだ。そしてシミュレーションというジャンルがもっと一般化された時、初めて本当の意味での新しいシミュレーションゲームが生まれるのではないだろうか。







スーパー
ジョーを
さがせ…




せっかく買ったのに
一面しかクリアー
できないぞ！
「ヒットラーの
復活」!!

§6 PUZZLE GAME

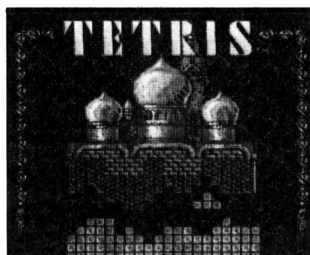
パズルゲーム講座◆講師／ビショップ小峯

試行錯誤の醍醐味

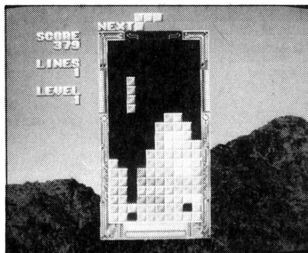
『テトリス』はパズルゲームか

ゲーム少年たちはいうにおよばず、麻雀ゲーム以外やったことがないサラリーマンまで夢中にさせ、写真週刊誌にも取り上げられた大ヒットゲーム『テトリス』。私自身も、ゲームボーイ版の『テトリス』をはじめると、しばらくはやめることができない。とにかく中毒性の高いゲームなのである。たかだかブロックを積み上げていくだけのゲームに、どうしてみんな熱中してしまうのだろう。

ひとくちに『テトリス』といっても、パソコン版、ファミコン版、ゲームボーイ版、アーケード（ゲームセンター）版など、さまざまなバージョンがある。ゲーム内容（遊び方）もそれぞれ若干異なっていて、大きく分けると『テトリス』には、２種類の遊び方が存在する。ひとつは、パソコン版やファミコン版で知られる「25ラインを消す」タイプ（以下、Aタイプ）。もうひとつは、アーケード版のような「消したライン数を競う」タイプ（以下、Bタイプ）である。両方のタイプの『テトリス』で遊んだことがある人ならわかると思うのだが、このふたつの『テトリス』は、ゲームの



『テトリス』ファミコン版（BPS）
ごぞんじのとおり、ソ連からやってきたコンピュータゲーム。あまりのブームに、西側諸国のGNPを落とすためにKGBが仕組んだ陰謀だという噂まで流れた。



『テトリス』アーケード版（セガ）
アクションゲーム色の濃いアーケード版では、どんどん速くなるブロックのスピードにどこまでついていけるかが勝負。

タイプが異なるばかりでなく、面白さの中身もちがっている。Aタイプの面白さは、ラインを25本消すという目標を果たしたときの達成感にある。「やった、完成だ」という、すがすがしい気分は、何度味わってもいいものである。それに対してBタイプは、目にも止まらぬ速さで降ってくるブロックを、いかにうまく、すばやくさばき、どれだけ多くのラインを消すことができるか、ハラハラドキドキの興奮に面白さがある。Aタイプは面クリア型、Bタイプはハイスコア挑戦型という分け方もできるだろう。とはいえ、どちらの『テトリス』も一度始めたら、なかなかやめることができないという点においては共通している。この中毒性は、いったい何が原因なのだろうか。

人間が、ゲームなどに熱中し、のめりこむことを、俗に「アツくなる」などというが、アツくなる原因にはいったいどんなものがあるだろうか。まず、「思いどおりにいかない（ツキがない）」ことがあげられる。人間は誰でも、多かれ少なかれワガママな面を持っているため、自分が考えているとおりにいかないと、イライラがつのり、アツくなるものである。次に考えられるのが、「つまらないミスをする」ことだ。「こんなのカンタンだぜ」という油断から、ふつうだったら絶対にありえないミスを犯すことがよくある。そんな時は、自分に対する怒りと恥ずかしさで頭に血が昇り、このうえなくアツくなってしまうものだ。

さて、すでに気づいている人もいると思うのだが、『テトリス』には、この人間をアツくさせる要素がみごとにそろっている。たとえば、次に降ってくるブロックの形は、決して自分の思いどおりにはいかない。「長いヤツが欲しいのに、全然出てこないじゃないか！」とか、「出てくるのが１個遅いんだよ！」とか、そんな思いにイライラ、ジリジリしながらプレイしているはずである。そして、降ってくるブロックにツキがなかっ

たためにゲームオーバーになると、「今度こそ」という気持ちになって、ついもう１ゲーム……となる。また、『テトリス』には、つまらないミスがつきものである。落とす場所を間違えたとか、回転させる回数を間違えたとか。そんなささいなミスか引きがねになって、ゲームオーバーになろうものなら、「あー、バカなミスをした」と、くやしさと恥ずかしさで頭がいっぱいになり、ついもう１ゲーム……というぐあいにズルズルと『テトリス』地獄にはまりこんでいくわけである。

『テトリス』をやめられない理由はまだある。あなたは『テトリス』をむずかしいゲームだと思うか？　という質問を10人のプレイヤーにしたとする。おそらく10人とも「NO」と答えることだろう。そこがポイントなのである。たとえば、Aタイプの『テトリス』で、レベル９－５（最高レベル）をプレイする場合でも、簡単だ、クリアできないわけがない、という思いが前提になっている。そんなわけで、クリアするまでは、意地でもやめることができないのである。

　このように『テトリス』は、人をアツくさせるばかりでなく、意地にさせてしまうゲームなのである。よほど淡泊な性格の人でもないかぎり、『テトリス』に夢中にならない人はいないだろう。

　さて、ところで多くの人は、この『テトリス』をパズルゲームだと思っているはずである。たしかに、凸凹をどうやってうまくはめこむかを考えるゲーム内容はいかにもパズル的であるし、『テトリス』の原点か「ペンタミノ」というパズルである点からみても、このゲームがパズルのエッセンスに満ちていることは間違いない。しかし、現在ゲームセンターでヒットしているBタイプの『テトリス』は、猛スピードで降ってくるブロックをいかにさばくか、反射神経を競うゲームになってしまっているし、ファミコンやゲームボーイ用のAタイプ『テトリス』も、レベル９－５をクリアし

て、コサックダンスを見るだけのゲームになってしまっている。「考えながらブロックを積む」よりも「すばやく操作して１ラインでも多く消す」ほうが重要なのである。このような遊び方しかされない『テトリス』は、もはやパズルゲームとは呼べない。むしろアクションゲームと呼ぶほうがふさわしいだろう。パズルゲーム好きの私にしてみると、『テトリス』がパズルゲームと呼ばれるのは、あまりうれしいことではなかったりする。「パズルってのは、こんな単純なもんじゃないぞ」などと、心の中でブツブツつぶやいているのである。もちろん、私は『テトリス』は好きだし、一度始めたら止まらないのは冒頭にも書いたとおりである。だが、パズルでもないものをパズルと呼ばれるのは、なんとも耐えがたいものなのだ。

テトリスをパズルゲームとして遊ぶ

しかし、もちろん『テトリス』も遊び方によっては、れっきとしたパズルゲームになる

たとえば、Ａタイプの『テトリス』で、４ライン（テトリス）をいくつつくれるか挑戦するのである。25ライン以上つくるとゲームクリアになるので、４ラインは最高７つつくることができる計算になる（４×７＝28ライン）。運もかなり影響するが、積み方のテクニックさえしっかりしていれば不可能ではない。やりがいのある課題である。レベル１で、じっくり挑戦してみるといいだろう。

そこで、ついでといってはなんだが、『テトリス』の攻略ポイントを紹介しようと思う、今後のプレイに役立ててもらえればうれしい。

１．すべりこみのテクニックをおぼえる

図１のような状態のとき、ブロックが着地する寸前に横にすべらせて、ミゾを埋めてしまう。この「すべりこみ」は、『テトリス』の基本テクニックのひとつな

ので、しっかりとマスターすること。

2．平らに積むより凸凹を残す

凸凹状態よりも、平らなほうを好むのは人間の習性のようである。しかし、平らにしすぎてしまうと「乙型」ブロックが降ってきたときに困るので、図2のように凸凹が残るように積んでいくほうがいい。

3．中央部に高く積まない

新しいブロックが出現するのは画面の中央部なので、図3のように中央部にブロックの山を作ってしまうと、ミスの原因となる。「棒」のブロックを立てて置く場合などは、なるべく左右の端に置くようにすること。

4．「棒」のブロックは寝かしても使える。

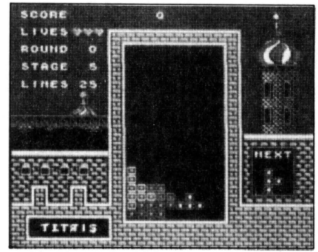
欲しい時にはなかなか来なくて、いらないときにたくさん来るという気がしてならない「棒」のブロック。多くのプレイヤーは、このブロックは立てた状態で使うものだ、という先入観にとらわれている。たとえば図4のようなケースでは、「棒」のブロックを立てて置いてしまう人が多いはずである。ところが図5のように、寝かせた状態で置くと、1ライン消すことができるのである。「棒」のブロックを寝かせて置くという発想を見落とさないようにしよう。

5．次のブロックのことも考える

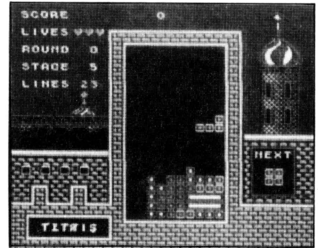
図6のような状況では、次に落ちてくるブロックの表示を見て、「棒」のブロックをどう置くかを決定しなければならない。図7のように置けば、次のブロックもすんなり置くことができるが、下手に置いてしまうと、次のブロックの置き場所に困る。このように、常に次のブロックを置く場所を考えて積んでいけば、展開がかなり楽になるのである。

6．虫食い穴の上にブロックを積まない

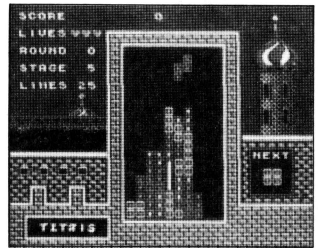
虫食い穴はなるべくつくらないほうがいいのはいうまでもないが、やむをえずつくってしまった場合は、



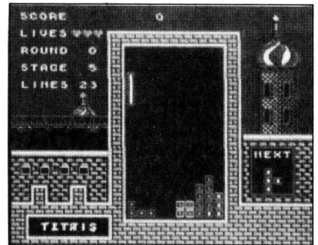
【図1】
着地寸前にブロックを横にすべりこませる。



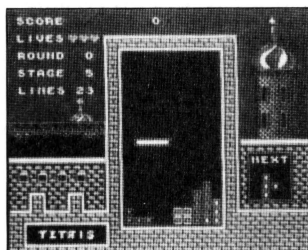
【図2】
あえて凸凹を残しておくように積む。



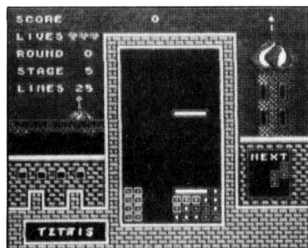
【図3】
「山」ではなく「谷」をつくるように。



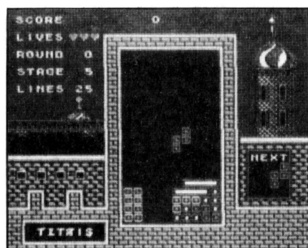
【図4】
立てて置くこともできるが……。



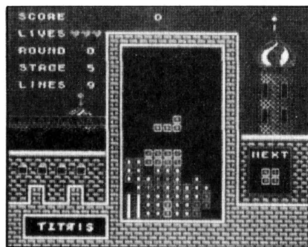
【図5】
横に寝かせて置けば1ライン消える。



【図6】
このまま下に降ろすと、次のブロックの置き場所に困ってしまう。



【図7】
そこで右に1個ずらせば、だいじょうぶ。



【図8】
どうしてもできてしまう虫食い穴。できるだけ上にブロックを積まないように。

早いうちに取りのぞかなくてはいけない。そのためには、図8のように、虫食い穴の上にブロックを積まないようにすることである。

じっくり考える楽しさ

さて、そろそろ本題のパズルゲームの話に入ることにしよう。パズルと聞いて、あなたは何を連想するだろうか。子どもの頃によく遊んだ、チエの輪、15パズル、お菓子のおまけによくついていたプラスチック製の立体パズル。数年前に大ブームを呼んだルービックキューブ。そして、趣味にしている人も多いジグソーパズルなど、いろいろ思い浮かんでくると思う。パズルのいいところは、頭のトレーニングになるばかりでなく、パズルを解くことに没頭している間、他のことを忘れて、自分だけの時間がすごせるところにある。それに、パズルが解けた時の喜びは何度味わってもいいものだし、たとえ解けなくても、一生懸命に頭をひねり、試行錯誤するだけで十分楽しいものである。TVゲームのパズルの面白さも同様である。多くのゲームが、反射神経のすばやさを競う内容であるのに対し、パズルゲームは反射神経よりも、頭を使わなければならないようになっている。じっくりと考える楽しさ、それがパズルゲームの魅力なのである。

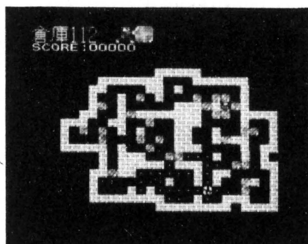
TVゲームのパズルにもたくさんの種類がある。最近ヒットした『上海』を筆頭に、ファミコンで遊べるパズルゲームだけでも『エッガーランド』、『バベルの塔』、『ソロモンの鍵』などなど、数多くの作品がある。これにパソコンゲーム、アーケードゲームを含めたら、それこそ書ききれないくらいあるのではないだろうか。そんな中で、私がパズルゲームの決定版と考えるのは、『倉庫番』と『きね子』の2タイトルである。どちらもファミコンでプレイできるソフトだが、少々古いゲームなので、入手が困難かと思われる。『倉庫番』

については、つい最近、ゲームボーイが発売されたので、そちらでプレイすることも可能である。このふたつの作品は、内容はまったく異なるものの、どららも「じっくりと考えさせる」というパズルゲームの面白さをたっぷりと味わせてくれる作品なのだ。

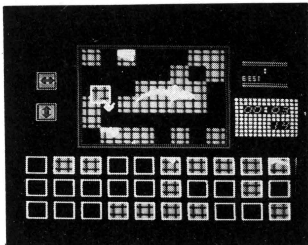
『倉庫番』と『きね子』

『倉庫番』は、迷路状の倉庫内に散らばった荷物を、指定された位置に片づけることが目的のゲームである。プレイヤーは、荷物を押して移動させることしかできないため、荷物を部屋の隅に押し込んでしまったり、1カ所にかためすぎたりすると、荷物が動かせなくて手づまりになってしまう。また、通路が迷路状になっているため、荷物で通路をふさいでしまい、身動きできなくなってしまう場合もある。このようなミスをしないように気をつけながら、すべての荷物を指定の位置に片づけることができたらステージクリアで、次の倉庫（ステージ）に進めるというゲーム内容である。『倉庫番』は、見た目はそれほどむずかしそうに見えないが、いざやってみると、これがなかなか手ごわい。簡単そうな面でも、うっかりすると、手づまりになることが多い。この時の「げっ、ウソだろ！」というショック、そして間違いの原因に気づいたときの「ああ、そうか！」というひらめき。この感覚的な刺激がこのゲームの楽しさなのである。また、解法をひらめいた時に感じる、目の前がパーッと明るくなるような感覚は、『倉庫番』に限らず、パズルゲームすべてに共通する醍醐味ではないだろうか。

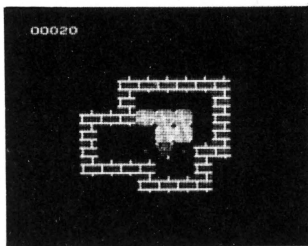
次に『きね子』だが、これは『倉庫番』のようにステージをクリアしていくタイプではなく、ジグソーパズルのごとく、1枚の絵を完成させることが目的のパズルである。しかし、ただのジグソーパズルとはわけがちがう。完成させるべき絵がアニメーション（動画）



『倉庫番』（アスキー）は、パソコンで大ヒットしてファミコンに移植された。先頃、ゲームボーイ版も出た。



『きね子』（アイレム）は、アニメーションのジグソーパズルともいうべきユニークなゲーム。



『倉庫番』では簡単そうに見える面でも、手順をまちがえると、身動きがとれなくなる。

ビショップ小峯が選んだ

パズルゲームBEST10

1 倉庫番　アスキー

これぞ思考型ゲームの最高傑作。ルールは簡単なのに、非常に奥が深い。敵キャラもいないので、じっくりと考えてゲームを進めることができる。とにかくハマる。ゲームボーイ版が出たばかりなので、ぜひお試しあれ。

2 きね子　アイレム

完成させるべき絵がアニメーションという、コンピュータパズルならではのアイデアがキラリと光る。単なるジグソーパズルでは味わえない面白さとむずかしさにあふれている。

3 上海　サン電子ほか

山型に積み上げられた麻雀牌の中から、同じ牌を2枚ずつ抜いていき、山がきれいになくなったところでアガリ。簡単そうに見えるが、最後の2枚で取れなかったりして、やめられなくなる。これもルールはシンプルで奥が深い。

4 バベルの塔　ナムコ

L字型のブロックを持ち上げて運んだり、積み上げたりして、出口までの道をつくり、主人公が出口から脱出できたらOK。操作のタイミングが重要になってくる場面もある。

5 エッガーランド　ハル研究所

さまざまな敵が登場するアクション・パズルゲーム。敵キャラたちは、それぞれちがった妨害方法で主人公を苦しめる。敵の動きを覚えることが、攻略の第1ポイントになってくるはずだ。

6 フラッピー　dBソフト

青い石を所定の位置まで押していくアクション・パズル。重力のはたらきを考慮に入れなければ、解くことはむずかしい。敵キャラの動きは速くて、むずかしいが、それだけにやりがいもある。

7 バナナ　ビクター音産

3年ほど前に発売された作品だが、いまひとつ知名度が低いので知らない人もいるだろう。アクション的な要素はないので、じっくりと謎解きを考えることができる。

8 キャッスルエクセレント　アスキー

部屋が100室もある広い城のどこかに捕まっている王女を助けるというゲーム。城全体がパズルになっていて、部屋から出るためのカギを拾う順番と使う順番をよく考えないとクリアできない。

9 ソロモンの鍵　テクモ

これは、ぐっとアクション寄りのゲーム。攻略するには、敵の動きを見極め、紙一重のタイミングで敵をやりすごす技術を身につける必要がある。パズルゲームとしては、じっくり考えている余裕がないのは残念。

10 テトリス　BPSほか

この際だから、『テトリス』もパズルゲームということにしよう。ただし、これは10位というよりも特別賞。幾何学的な解法というのもあるけれど、やはりアクション性が高く、ハイレベルになったら考えている余裕はないからだ。

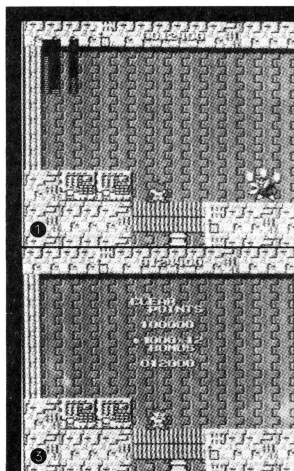
❷

ボスキャラ攻略法

『ロックマン』（カプコン）

最後のボスキャラとの対決になったとき、ラクラク１発で倒すことができる攻略法がある。
ボスのいる部屋に入ったら、そのボスに有効な武器を装備して１発撃つ。そしてその弾がボスに当たる寸前に、セレクトボタンを連打するのだ。このタイミングは早すぎても遅すぎてもいけない。難しいけど、とにかく“寸前”に連打すること。そのタイミングが合えば、たった１発で倒すことができるのだ。

❶とにかく超難しいゲームのボスキャラである。ふつうにやったのでは苦戦を強いられることは必至だ。で武器を１発とにかく撃とう。
❷ボスに当たる“寸前”にセレクトボタンを連打すると、その１発が異常な破壊力をもってボスに命中。
❸ボタンを押すタイミングがすべての技だけど、うまくいけばもうけもの。失敗したらボスにやられないように注意しながら繰り返そう。



❶
❸

なのである。普通のジグソーパズルの絵は静止画なので、ピースに描かれた絵柄と完成図を見比べれば、そのピースのだいたいの位置を推理することができる。ところが『きね子』の絵はアニメーションしているため、そのアニメーションの１部であるピースの絵も、常に動いているのだ。完成図の絵柄を考えて、各ピースの位置をさぐる作業は普通のジグソーパズルと変わらないのだが、ピースの絵が動くため、位置を当てるのは容易のことではない。たかが１枚の絵を16分割した程度のものでも、かなり手こずらされるのである。『きね子』をプレイして、アニメーションパズルの面白さとむずかしさを体験してしまうと、おそらく普通のジグソーパズルでは、ものたりないと思うようになるだろう。

ゲームの面白さについて、言葉で書いてみたところで、完全に伝えられるものではない。「パズルゲームはやったことがない」「苦手だ」という人は、ぜひ一度、この『倉庫番』と『きね子』をプレイしてみることをおすすめする。きっとパズルゲームの面白さがわかってもらえると思う。

パズルゲームの攻略の鉄則

さっきも書いたとおり、パズルゲームの種類は、数え切れないほどたくさんあり、パズルの目的やルールも多岐に渡る。当然、解法のクセもパズルごとにちがってくるわけで、それをひとつずつ解説していたらきりがない。ここでは『倉庫番』を例にとって、パズルゲームを解く要領を解説しようと思う。

１．トリックのパターンを読み取る

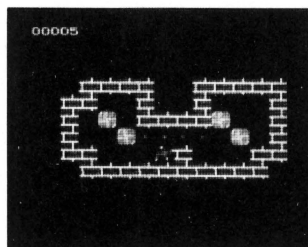
パズルゲームのパッケージを見ると、100面だの200面だの、面数の多さを強調しているものがよくある。たしかに画面パターンは100種類あるかもしれないが、パズルのトリックが100種類あるとはかぎらない。何種

類かのトリックを使い回し、複合させているものがほとんどである。考えてみれば、数人のスタッフが何百もの面を考えだすのだから、そんなにたくさん新しいアイデアが出てくるものではない。いつしかパターンのようなものができてしまう。そこで、このトリックのパターン、いうなれば、つくり手のクセを読み取り、熟知することが攻略の有効な手段になるのである。たいていのパズルゲームは、トリックのパターンを紹介するための簡単なステージを序盤に用意しているので、その間にしっかりとパターンを学びとろう。

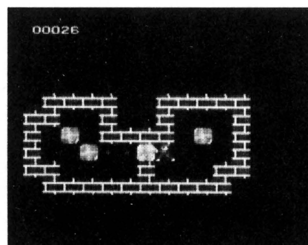
図９は、『倉庫番』の基本を学習するにはもってこいの面である。たった４つの荷物を片づけるだけだが、簡単には解けない。このようにふたつの部屋に荷物が分かれていると、たいていの人は、まずどちらかの部屋を先に片づけて、それからもうひとつの部屋を片づけようとするものである。しかし、右の部屋の荷物から片づけようとすると、図10のようになり、左の部屋への通路がふさがれて手づまりになる。反対に左の部屋から片づけようとしても、右の部屋に戻れなくなってしまう。そこでどうするかというと、図11のように、左の部屋の荷物をひとつ、わざわざ右の部屋まで運び込んでしまうのである。こうすることによって、左の部屋への通路を確保するのである。そして、残った左の部屋の荷物を図12のように所定の位置に片づけて、右の部屋に戻り、残りの３つを順に片づけていけばよい。以上から、①常に通路を確保しなければいけない。②荷物は片づけ位置に直行させるだけでなく、別の場所に待機させることによって道がひらける場合がある、という『倉庫番』攻略法が学びとれる。

２．失敗から、正しい解法を学びとる

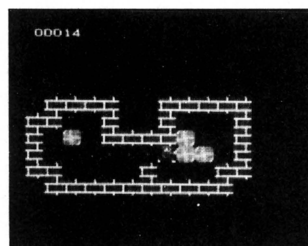
パズルゲームというのは、そもそも人を困らせよう、悩ませようという意図のもとに作られたゲームである。したがって、すんなり解けるほうがおかしいわけ



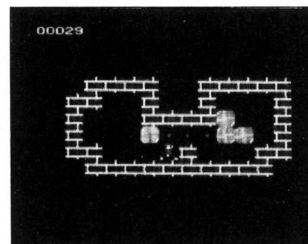
【図9】
真ん中の４つの点が片づけ位置なのだが……。



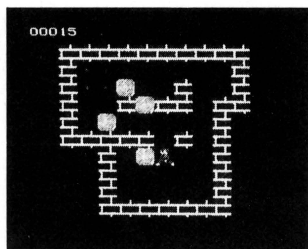
【図10】
考えなしに荷物を押しこんでしまうと、通路がふさがれてしまいアウト。



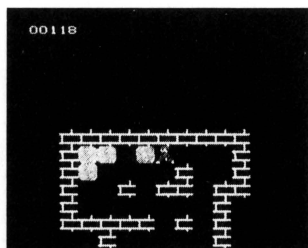
【図11】
そこで左の部屋の荷物を、まず右に移す。



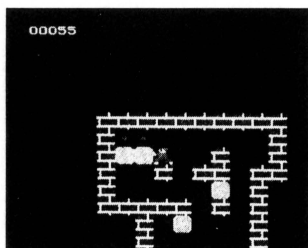
【図12】
あとは順番に片づけていけばクリアできる。



【図13】
これまた簡単そうに見えるが……。



【図14】
最後のひとつで手づまりになってしまった。



【図15】
そこで左上のふたつを、このように置く。

で、ミスして当然、引っかかってあたりまえなのである。極端なことをいえば、作者がしかけたワナにかかってあげるのが、プレイヤーとしての礼儀なのである(もちろん、わざとひっかかることはないのだが)。そんなわけだから、失敗を恐れたり、恥じたりすることはまったくない。失敗おおいにけっこう。大切なのは、失敗を糧にできるか、ということなのである。「なぜ失敗したのか」と反省し、「ここをこうすれば、失敗しなくなるのではないか」と考えをめぐらせ、再度挑戦する。この試行錯誤が重要なのである。何度でも失敗して、その中から正しい解法を見いだす。この姿勢を忘れないことである。失敗はれっきとしたワンステップなのである。

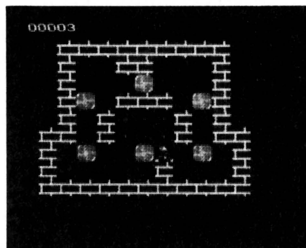
図13の面では、「荷物を片づける順番の重要さ」を知ることができる。それほどむずかしい面ではないので、順調に進んだのに、最終的には図14のようになり、最後のひとつが片づけられなくなってしまった。これは、荷物を片づける順番に気を配らなかったために起こった失敗である。すべての荷物を片づけるためには、はじめのふたつを図15のように配置しなければならないのだ。このように失敗を通じて、③荷物を片づける順番を考えるのもナゾ解きのうち、ということが学びとれたのである。

3．まず頭の中でシミュレートしてみる

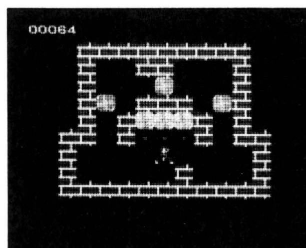
新しいステージ（面）に挑戦する場合は、まずポーズをかけ、全体像を見わたし、どう解いたらいいかを頭の中でシミュレートすることが大切である。いきあたりばったりでプレイしても、うまくいくものではない。頭のなかで解法や手順を考え、「こうすればクリアできる」という見込みができてからプレイする習慣をつけるようにしよう。あらかじめ手順を考えてプレイすれば、失敗した時にも、役立つのである。

さて、図16の面を解くとする。下の３つの荷物に関し

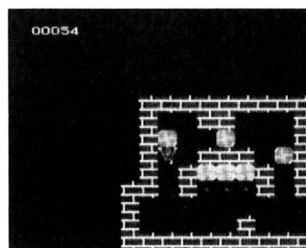
ては、何の問題もなく図17のように片づけられると判断できるはずである。また、上の３つについても、図18のように押し込んで、反対側にまわりこんで押し出せばいいという考えが思いつくはずである。ところが実際にプレイしてみると、図19のように通路をふさがれて、手づまりになってしまう。そこで「押し出そうとすると通路をふさがれる」、「通路を確保するにはどうすればいいか」と、失敗をもとに考えを発展させ、図20のような配置にすればいいという結論を導きだすのである。この解法は、ぐるりと遠まわりしなければならないので、手順は面倒だが、面倒を惜しんでいては解法は導き出せないのである。④遠まわりでもいいから、通路は絶対に確保せよ。これも『倉庫番』の攻略法のひとつである。



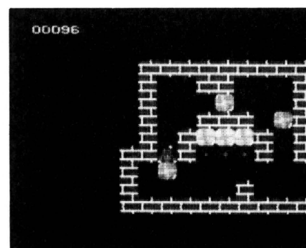
【図16】
6個の荷物をどの順番で片づけていこうか。



【図17】
下の3つは簡単に片づけることができる。



【図18】
上の荷物は、まず上に押しこんでから……。

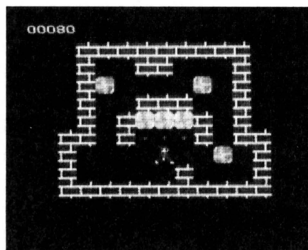


【図19】
反対側に回りこんで下に押していけばいい、と思ったら通路がふさがれてしまった。

反射神経より脳ミソを鍛えろ

ところで、ＴＶゲームのパズルというと、『倉庫番』のように、１手ずつ考えながらじっくりとプレイするタイプよりも「敵キャラ」がいて、プレイヤーを妨害してくるアクションゲームタイプのパズルが多い。例をあげれば、『ロードランナー』や『エッガーランド』、『フラッピー』などがこれにあたる。このタイプのパズルは、普通のアクションゲーム同様、敵キャラに触れてもミスになってしまうので、解法を考えるだけでなく、敵をうまくかわす操作テクニックがなくては解くことができない。個人的にいわせてもらえば、『倉庫番』のようにじっくり考えるタイプのパズルのほうが好きなのだが、敵キャラが迫ってくるスリルを味わいながら、アクションパズルをプレイするのも楽しいもんである。

さて、この手のアクションパズルゲームを攻略する時の要領だが、基本的には『倉庫番』を例にとって説明した考え方がそのままあてはまる。これにもうひと



【図20】
そこで、まず上の荷物を動かして通路を確保。

つ、「敵キャラの動きもパズルのうちだ」という考えを加えることがポイントである。敵キャラの動きを観察して、動きの特徴をつかみ、こちらがこう動けば、相手はこう動くというパターンを見つけるのである。敵の動きのパターンを見切ってしまえば、自分の思いどおりに相手を誘導することも可能になる。そうなればもう、敵キャラなど恐れるに足りない。また、アクションパズルのトリックには、敵キャラを利用しないと解けないものもある。このようなトリックを解くためにも、敵キャラを思いどおりに動かせるようになる必要がある。敵キャラの攻略も、パズルのうちだと考える、この気持ちが大切なのである。

パズルゲームは脳を刺激してくれる。アタマの回転を活性化させるにはもってこいのお遊びである。シューティングやアクションゲームで、うっぷんを晴らしたり、ＲＰＧでヒーローの気分にひたるのも楽しいが、たまにはパズルゲームで頭の体操をするのもいいもんである。「う〜ん」と頭をひねって悩んでいる間、脳ミソはフル回転している。反射神経だけで遊べるゲームばかりでは、アタマの回転は鈍る一方である。それに、「そうだ」とひらめいた時の喜びは、指をケイレンさせながらデカキャラをやっつけた時の喜びよりも大きいはずである。「パズルなんて……」と渋い顔をせずに一度チャレンジしてみてはいかがだろうか。


なーほーざーわーるど
ソビエトには高い山がとびことる！
エンピツでおしりをペンスルぞ！
でんわにはでんわ！


つらい旅を読けて
やっとたどりついた
ほほえみの村は
まともな人間がひとりも
いなかった。
・しむらけん
・ほくとのけん
・アシのかゆみ
など
有り☑
なんてことだ…

桃太郎伝説

§7 SPORTS GAME

スポーツゲーム講座◆講師／アルツ鈴木

野球ゲーム「対戦」必勝法

スポーツゲームの醍醐味は対戦にあり

まずはじめに、ことわっておかなければいけないのは、スポーツゲームをひとつのジャンルとしてくくるのが意外とむずかしいということだ。野球やテニス、サッカーなどは単純にスポーツゲームといってもいいのだが、カンフー、プロレスなどの格闘技ものやカーレース、ドライブゲームになると、スポーツだ、アクションだと意見が分かれるにちがいない。しかも最近では、スポーツを題材にしたシミュレーションやロールプレイング的な要素をもったゲームも登場してきており、ますます収拾がつかなくなっている。

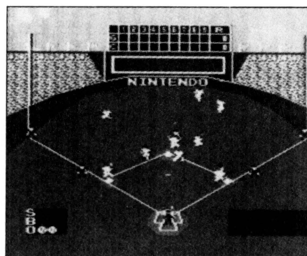
しかし、考えてみればＴＶゲームの元祖であるアタリの『ポン』はテーブルテニス、すなわちピンポンゲームであった。そうしてみるとスポーツゲームこそ、ＴＶゲームの原点ということもできそうだ。『ポン』が２人対戦用のゲームだったというのは、なんとも象徴的である。技を競い合って勝ち負けをきめるというそのシンプルな目的こそ、すべてのスポーツゲームに共通する最大の魅力だからである。

もちろん好きな時に、ひとりで擬似スポーツ体験が

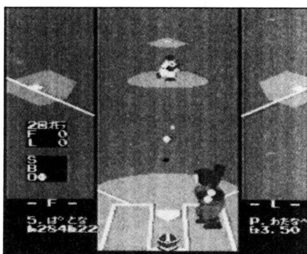
できるというのも、スポーツゲームの魅力のひとつだろう。本当の野球をやろうと思ったら、メンバーもそろえなければいけないし、場所もとらなくてはいけない。日ごろのトレーニングだってかかせないし、やればやったで疲れてしまったりもする。余談だが、僕も野球好きが高じて『ファミコン通信』編集部のチームに参加しているのだが、なかなか試合ができないのだ。

ところがTVゲームなら、やりたい時にカートリックを差し込めば、すぐに試合を始めることができる。メンバーも対戦チームも、あまるほどいる。試合が始まれば、実際の自分には投げられない剛速球もフォークも思いのままだ。それは野球にかぎらず、テニスでもゴルフでもプロレスでも同じである。

しかし、である。やはりスポーツゲームの醍醐味は、対戦モードにつきる。ひとりよりふたり、コンピュータ相手より人間相手。人と技を競い合い、相手がどう出てくるかを読むという、いわばカートリッジの外側の駆引きに、スポーツゲームの面白さがあるのではないか。そして、その代表選手といえば、やはり野球ゲームだ。もちろん、僕が解説するのだから『ファミスタ』が中心になるのも、また当然の話なのである。



とにもかくにもファミコン初の野球ゲームとなったのが、この『ベースボール』(任天堂)だ。システムの面からは、現在の野球ゲームとはくらべものにならないが、あらためてやってみると味わい深いものがある。


ファミコン発売後3年たって、ようやく出た野球ゲームの第2弾『ファミリースタジアム』(ナムコ)は、野球ファンを狂喜させた。人と対戦する面白さが、たっぷりと味わえる。

ファミコン野球の歴史

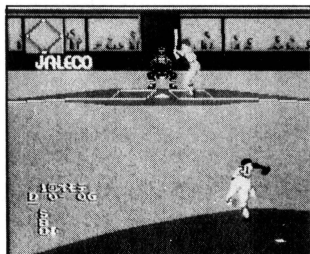
ファミコンの野球ゲームを語る上で、絶対かかせないのが、'83年に任天堂から出た『ベースボール』である。このゲームには対戦はあるものの、守備はすべてコンピュータまかせだったのだが、それでも当時はものすごく人気があって、任天堂のＶＳシステムに移植されたほどである。いま、またこれで遊ぶことはないと思うが、たまにやってみると当時が思い出されて、ずいぶん自分も成長したなと感激できる１本だ。

考えてみると、'86年12月に『ファミリースタジアム』(ナムコ)が登場するまでの３年間、この『ベースボー

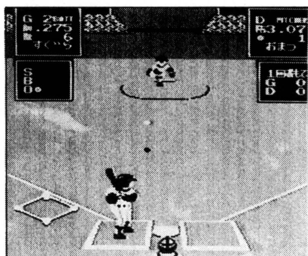
ル』しか野球ソフトがなかったというのは、ちょっと驚きである。野球といえば、まさに国民的なスポーツだし、現にいまではこれほどの人気となっている。それだけに、野球ゲームの第2弾となった『ファミスタ』の功績は偉大だ。『ファミスタ』は、『ベースボール』の不満を、絶妙のバランスで実現してくれた。オートマチックだった守備をマニュアルに替えたのもそうだが、実際のプロ野球選手に似せたデータで各選手の個性を出したことが大きい。それによってプレイヤーの思い入れが強まった。試合終了後には画面にスポーツ新聞が出て、試合結果が発表されるというようなオマケもうれしかった。そして、ごぞんじのとおり『ファミスタ』は爆発的な人気を呼び、他のゲームメーカーに対して野球ゲームがドル箱であることを証明してみせたのだ。

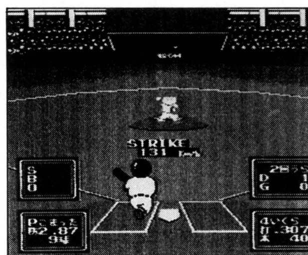
その半年後、『燃えろ!!プロ野球』(ジャレコ)が発売された。これは『ファミスタ』を意識しながらも、グラフィックによりリアルさを求めたゲームだ。野球中継を見ているかのようなアングルで、ピッチャーを斜め後方から描いているのと、音声合成を使用しているのが特長である。人気はすごくて、『ファミスタ』派と『燃えプロ』派ができたほどだった。しかし、野球のルールからはずれてしまう場面もあり、システムとしては完成されていないという印象が残る。

その後は、まさに百花繚乱。『エキサイティングベースボール』(コナミ)、『究極ハリキリスタジアム』(タイトー)、『がんばれペナントレース』(コナミ)、『ホームランナイター』(データイースト)、『ベースボールスター』(SNK)と続いていく。その多くはイベントなどで差別化をはかっているが、選手の操作方法は『ファミスタ』をベースにしたものだ。その一方では、『ベストプレープロ野球』(アスキー)のような野球シミュレーションも登場した。そして以降、『ファミスタ』『燃

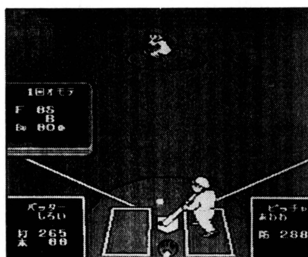


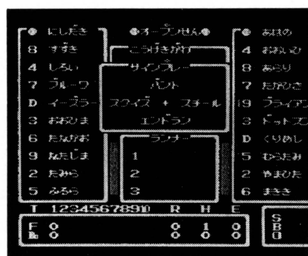
『ファミスタ』と人気を分けた『燃えろ!!プロ野球』(ジャレコ)。選手の動きもリアルだし、ピッチャー交替の時などのイベントもあって、まるでTVの野球中継を見ているようだと話題を呼んだ。


『究極ハリキリスタジアム』(タイトー)は、『ファミスタ』『燃えプロ』と並んで、現在もシリーズ化が続いている人気ゲームだ。



プロ野球のような、そうでないような、いかにもコナミらしい野球ゲーム、『がんばれペナントレース』。先に出た『エキサイティングベースボール』はこなれているようだ。


『ホームランナイター』(データイースト)『ファミスタ』を意識しながらも、グラフィックに独自性を持っている。キャッチャーをミットだけで表わしているのも面白い。


シミュレーション要素を持った、ちょっと変わった野球ゲームとして人気の『ベストプレープロ野球』(アスキー)。監督になった気分で遊べるじっくり型のゲームといえる。

えろプロ』『ハリスタ』は、毎年ごとに選手のデータを新しくしてシリーズ化していくのである。いまや野球ゲームは、完全にひとつのジャンルとして定着したといえるだろう。

なぜ『ファミスタ』なのか

さて、数ある野球ゲームの中で、なぜ私が『ファミスタ』を一番に推すかといえば、画面上で動き回る選手たちが、入力されているデータに忠実であるように感じられるからであろう。たとえば足が速いというデータの選手が、実際に画面で走る。その動きがデータのとおりだと、見ていて納得できるのだ。ところが、これを他の野球ゲームにあてはめてみると、たしかに足の速い選手は速く走っているのだが、他の選手とあまり変わらなかったり、速すぎたりと、公開されているプログラムデータの数値と違うような感じを受けるのである。またピッチャーにしても、データではシュートが投げられないはずなのに、プログラムミスで投げることができたり、データではカーブがすごく曲がるはずの選手なのに、他のピッチャーとほとんど差がなかったりということも多いのだ。僕の感覚が『ファミスタ』になじんでしまっているせいもあるが、正直にいって、ゲームバランスという点で『ファミスタ』をしのぐものは、なかなかない。

その『ファミスタ』も、すでに4バージョンが出ているわけだが、そのつど選手のデータだけでなく、グラフィックやシステムも少しずつ変化してきている。『ファミスタ』派の方は、もうごぞんじだろうが、簡単にその変遷を追ってみよう。

まず、第1弾『ファミリースタジアム』が出たのは'87年。タイトルに年度は記入されていないが、'86年の選手のデータが入ったものだった。ちなみに、この時には〈おう〉という引退したはずの選手が入っていた

りする。次いで'87年12月に、'87年度のデータが入った第2弾の登場。この時から〈メジャーリーガース〉という強力チームが入って、グラフィックも一部改変された。第3弾が'88年末の『ファミスタ'88』。これまではデータや選手、チームの変更ぐらいで、基本的システムは同じだったのだが、この時から〈エラー〉というマイナス要素が加えられる。これは、しっかりボールを捕ったつもりが、乱数によってエラーとみなされてしまう機能である。また、これもランダムだが、バットをピクピクさせる好調なバッターも登場する。選手に自分の好きなデータを入力できる〈エディットモード〉や球場選びもできるようになった。

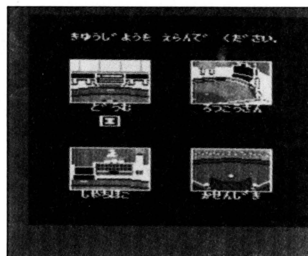
そして、'89年7月に出たのが第4弾の『ファミスタ'89開幕版』。エディットモードが改良され、トレードも可能になった。また野手の動きやコンピュータモードも改良され、1人用プレイがすこし手ごたえのあるものになったようだ。操作方法は4作とも同じだが、『'88』からはジャンプしてのファインプレイなど、プラスアルファの要素がかなり入っている。よくいえばバラエティに富んでおり、逆に僕のようにシンプルに試合を進めたい者にとっては、不利な要素が増えてきたといえそうだ。

対コンピュータは練習用にすぎない

さて、そろそろ実戦に入ることにしよう。『ファミスタ』にはコンピュータ戦と2人用プレイ、そしてウォッチモードと、3つのモードがある。しかし、対コンピュータではパターンが決まっているので、何回かやればまちがいなく勝てるようになるはずだ。たとえば、どんなパターンかというと——。

《ワンパターンその1》

プレイヤーの攻撃時に、ランナー1塁、3塁となったとすると、1塁ランナーは無条件で2塁に盗塁する



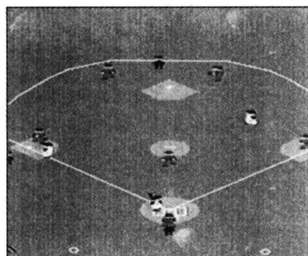
4つの球場が選べるようになった『ファミスタ'88』(ナムコ)。この年にできたばかりの東京ドームを意識した"どうむ"のイベントが楽しい。各球場には、それほどの差はないので、好みの球場で遊んでみるといい。

PLAYER EDIT

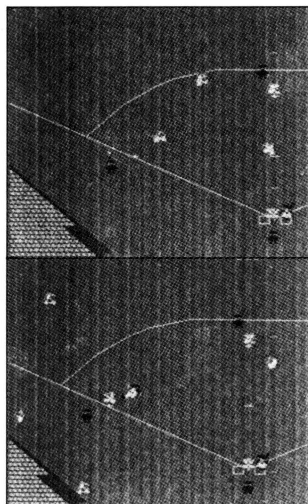
TM	BA	NAME	BOX	AV	HR	RU
L	B4	きよすく	右	.278	36	08
Bu	B4	[illegible]	左	.294	34	08
F	B4	[illegible]	右	.290	28	07
B	B4	もんた	左	.306	38	05
H	B4	[illegible]	左	.290	30	10
O	B4	[illegible]	右	.312	14	15
D	B4	[illegible]	右	.320	36	06
G	B4	はり	右	.300	34	09

TM	PI	NAME	ARM	ERA R	ERA L	SPD F	SPD ST
C	P1	[illegible]	左上	2.35		140	
				04	10	10	46
W	P1	[illegible]	右上	4.00		144	
				10	04	12	32
S	P1	[illegible]	右上	3.50		138	
				08	06	04	34
T	P1	きいろ	右上	3.25		144	
				10	06	10	42

シリーズ最新作『ファミスタ'89開幕版』では、エディット・モードが改良され、自分の好きな選手を作ったり。入れかえたりもできるようになった。



対コンピュータ戦では、ランナー1、3塁になったら、1塁ランナーは盗塁のしほうだい。キャッチャーは3塁ランナーを気にして、絶対に2塁に牽制球を投げないのだ。



これまたコンピュータのワンパターンを利用した技。①1塁にコンピュータチームのランナーがいる時に、ピッチャーがいきなり3塁へ悪送球。②外野手がボールに追いついたが、捕らずに待機。1塁ランナーが3塁に近づいて来たところで、すかさずボールを捕って送球すればアウト！

ことができる。コンピュータ側のキャッチャーは、3塁ランナーがホームに走って来ると判断して、絶対に2塁には送球しないからである。

《ワンパターンその2》

ゴロを打って、転がったボールの速さを考えると絶対外野が捕りにいったほうがいい球でも、コンピュータ側は必ず内野手が追いかける。結局、ボールのほうが速くて外野まで転がっていってしまうが、それからようやく外野手が追いかけ始めるのである。その隙にランニングボームランなんてこともできてしまう。

《ワンパターンその3》

コンピュータ側はピッチャーの交替タイミングもパターンどおり。何点とられようと、決められた登板回数は守る。だから1回でコールド勝ちすることも可能だし、また『'89』に入っている〈オールドリームズ〉のような強豪チームと対戦して、点がとれない時は、とにかくコンピュータ側を抑えて延長戦にもちこめば、コンピュータ側は控え投手が底をつく。ボールに力がなくなってきたところで攻撃をしかければ、確実に勝てる。

《ワンパターンその4》

コンピュータに3塁線にヒットを打たれたとしよう。その時、レフトの選手をボールの近くまで動かし、あえてボールを捕らずに待つ。ランナーが2塁を回って3塁に向かったところで、すかさずボールを捕って3塁へ送球すればタッチアウト。コンピュータには、こちらがボールを持っているか、持っていないかの判断しかできないのである。この方法を使えば、ランナーが出た時に、わざとボールを変な方向に投げて、走らせておいてからアウトにすることも可能である。

というわけで、コンピュータは常にひとつのことしか考えていないので、正直いって相手にならない。臨機応変に作戦を変えてくる人間相手とは、くらべもの

にならないのである。だから、対コンピュータ戦は、あくまでも練習用と考えるべきだろう。対人間戦のためのテクニックを磨くのである。たとえばコンピュータチームの投手をバッティングピッチャーにして打撃練習。あるいは投手が思いどおりのコースに投げられるようにピッチング練習。６－４－３のダブルプレイなど、守備の反復練習なんかもできるだろう。くり返しになるが、『ファミスタ』において、すべては人に勝つためなのである。

チームへの思い入れが勝負を決める

野球ゲーム、特に『ファミスタ』というゲームは思い入れがすべてだ、と僕は考えている。ある程度のレベルになれば、テクニックはあまり差がなくなってくるはずだ。そうなると、その試合に勝てるかどうかは、その人の気持ち次第。つまり、そのチームや選手に対する思い入れである。

たとえば僕の場合、大の巨人ファンなので、使うチームは巨人によく似た〈ガイアンツ〉と決めている。時々ジャンケンに負けて〈ライオネルズ〉や〈カーズ〉をやむなく使うこともあるのだが、そうすると気分がのらないせいか、あまりいい結果は出ないのだ。〈ライオネルズ〉も〈カーズ〉も、実はかなり強いチームなのだが、巨人ファンの僕にとっては思い入れられない。きっと自分がやっているのに、心のどこかで「こんなチーム負けてしまえ」と思っているにちがいない。

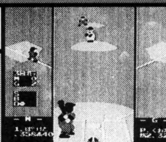
また、知り合いのある巨人ファンは、やはり〈ガイアンツ〉でプレイしながら、嫌いな選手はたとえ４番打者でも絶対に起用しないと心に決めているようだ。ゲームに勝つためにはベストメンバーをそろえるべきなのだが、好みを曲げてまでやりたくないというのが野球好き、あるいは『ファミスタ』フリークの本音なのだろう。そして、その気持ちは非常に大切だったり

アルツ鈴木が選んだ

スポーツゲームBEST10

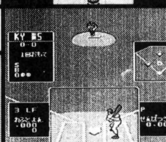
1 ファミリースタジアム'87　ナムコ

シリーズ第2弾。前作にくらべ、グラフィックが一部改変されている。ちと古いタイプの野球ゲームだが、プレイ時間、チーム戦力のバランスなどが、とってもよくできていると思う。メジャーリーガースはメチャ強い。



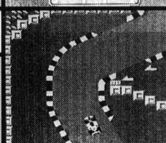
2 ベースボールスター　エス・エヌ・ケー

売れ筋の『ファミスタ』タイプを採用せずにうまくいった野球ゲーム。グラフィックも丸っこい感じではなく、リアルさを追求している。『ファミスタ』とは確実に一線を画したゲームとして評価できる。



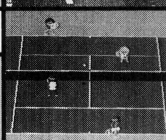
3 ファミリーサーキット　ナムコ

上から見下ろすタイプの自動車レースゲーム。実在する8つのサーキット場をシミュレートすることができる。1回ぶつかるとクラッシュするところが、竹を割ったようにサッパリしていてよい。



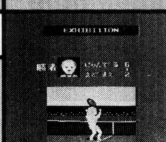
4 ワールドコート　ナムコ

PCエンジン版のテニスゲーム。マルチタップを使えば、最高4人同時にプレイすることができて、ダブルスの試合もできる。「クエストモード」というRPGもオマケ（?）に入っていて、お買い得な1本だ。



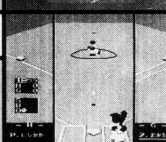
5 ファミリーテニス　ナムコ

16人のキャラクターの中からプレイヤーを選べる。操作性がよく、キャラクターが思いどおりに動いてくれるので二重丸。コートが全方向にスクロールし、いろいろなショットを打つことができる。



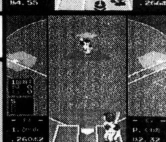
6 ファミスタ'89開幕版!!　ナムコ

シリーズ最新作。メンバーが新しくなったのでうれしいのはもちろんだが、目玉はエディットモード。自分の好きな選手をつくったり、入れかえたりできる。公式戦じゃない時に、〈ほし〉というピッチャーを使ってみてほしい。



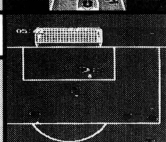
7 ワールドスタジアム　ナムコ

『ファミスタ』のPCエンジン版と考えればよい。このシリーズで、初めてエラーの要素が取り入れられた。同名のアーケード版もあって、こちらは、しゃべる『ファミスタ』。「センターバック」とかいわれると気分も乗ってくる。



8 エキサイティングサッカー　コナミ

自分のチームをどんどん成長させることができるうえに、別ディスクで成長させたチームと対戦することもできる。グラフィックは特別変わった印象は受けないが、BGMがかっこいい。



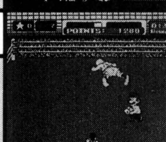
9 ナムコクラシック　ナムコ

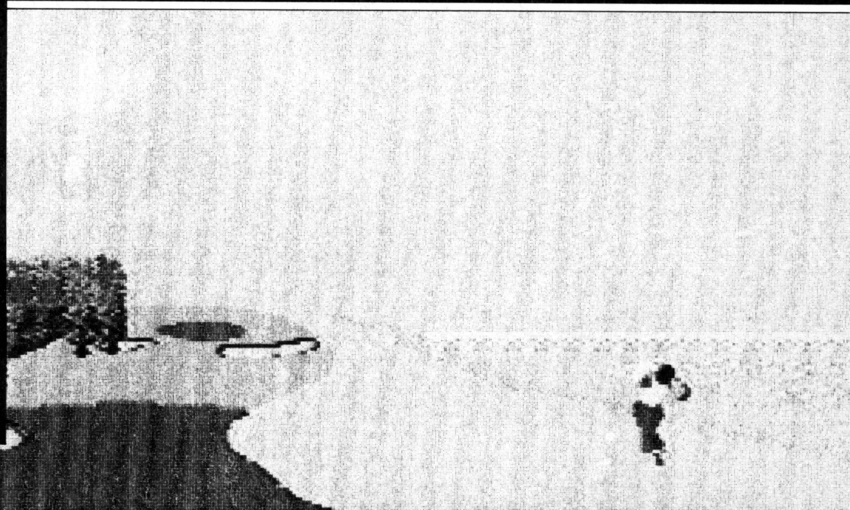
プロゴルファーと対戦できるゴルフゲーム。ホールの数が24というのは少ないような気もするが、操作性がいいのでマル。コースに高低があり、キャディさんからアドバイスを受けることもできる。



10 マイクタイソン・パンチアウト　任天堂

10人のボクサーと次々闘っていくボクシングゲーム。最終目標は世界チャンピオンのマイクタイソンとの対決だ。敵のボクサーがバラエティに富んだ攻撃をしかけてくるのが楽しい。





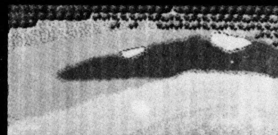
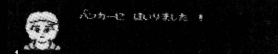

3

わざとミスショット

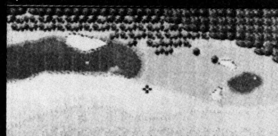
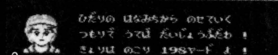
『ナムコクラシック』(ナムコ)

バンカーにつかまった時に、わざとミスショットをすると、バンカーから抜け出るだけでなく、飛距離を出すこともできる。

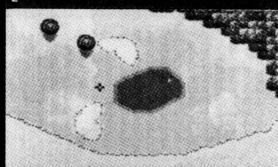
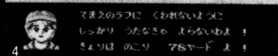
❶バンカーにつかまってしまった。
❷キャディさん、アドバイスありがとう。
❸クラブはバンカー用のサンドエッジを使うけど、ショットはゲージに表示されているこの位置で。
❹ミスショットでありながらミスショットじゃない。グリーン手前まで引っ張ってこれたぞ。

1

2

4

するのである。

対人間用「だまし」のテクニック

人間対人間の勝負において、テクニックに差がある時は、自分の力を発揮できれば勝つことかできるだろう。しかし、『ファミスタ』には、これといって人と差をつけるだけのテクニックというものがない。その時の運や偶然性に期待することもあるが、意識的に相手のミスを誘って、自分に有利な展開をつくり出していくことも、ひとつの手といえるだろう。いや、一手段どころか、むしろ、この手が主流といってもいいかもしれない。

そこで、これからいくつか、僕のまわりでよく使われているものを紹介するが、これらは見方によってはかなり卑怯な手でもあるので、使う場合は相手の性格やその時の状況をよく考えてからにしてほしい。僕にしても、友だち同士でプレイする時には使うことがあるが、ゲーム大会などの公式試合や、初対面の人とプレイする時には絶対に使わないようにしている。

《だましのテクニックその１》

敵のランナーが３塁にいる時に、サードに牽制球を投げる。サードは捕球後、わざと画面外に悪送球をしたようにみせかける。しかし、実はそこにはちゃんと選手がいて、ランナーが走ったら、すかさずボールを捕って投げアウトという寸法である。これには、まずあらかじめ画面の外の見えないところに選手を配置しておく必要がある。敵もそこに人がいることはわかっていると思うが、うっかりすると画面に映っていないので忘れてしまうのだ。敵が、どうしてもあと１点ほしいと考えているような時には、なかなか効果的である。こちらがわざとエラーをすると、気があせっているので、ついホームを目指して突っこんでしまうわけだ。サードではなく、ピッチャーが悪送球したように

みせかけてもいいと思う。

《だましのテクニックその２》

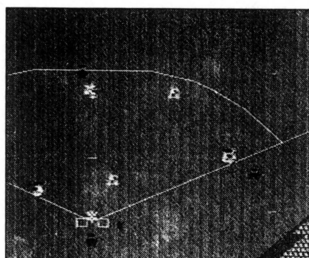
　これも同じく、画面上の死角を利用したもの。１塁に自軍のランナーがいる時に、バッターは意識的に３塁側に打つ。すると飛んでいったボールを追って画面がスクロールするので、画面上１塁側は見えなくなる。そこで、その間にすかさずランナーを走らせるのである。ランナーがいれば打った時に走るのは当然だが、画面に映っていなければ、敵も飛んでいったボールを捕ることに集中してしまい、つい忘れてしまうものだ。こちらも、いかにも飛んでいったボールが気になるようなことを口にしながら、こっそりコントローラーを動かしているいうわけだ。

《だましのテクニックその３》

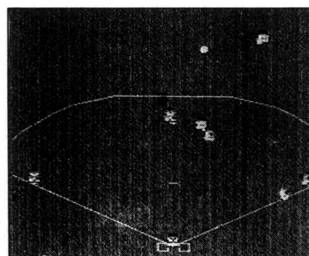
『ファミスタ』にかぎらず、球技ゲームの場合、ボールをキャッチするための目印として、地面に映る影に注意する。その影の下で待っていれば、たいていうまく捕球できるのだ。そこで、フライを打ちあげてしまった時に、ボールの影をランナーで隠してしまう。影のまわりをウロウロしたりするわけだ。ただし、これは『ファミスタ』をやりなれている人には、あまり有効ではない。そういう人は、もう影を見なくてもボールを捕ることができるからだ。まあ、２アウトで、うまいぐあいにランナーがいた時などに、試してみても損はないだろう。

《だましのテクニックその４》

　これは、だましというよりも、むしろ『ファミスタ』の特徴をいかした正当な技といえるかもしれない。１塁ランナーが２塁へ盗塁しようとした時に、ふつうキャッチャーは２塁に投げる。するとコンピュータは盗塁の状態であると判断して、ランナーをすべりこみの体勢にするので、ボールが届く前に２塁に着くことが多いのだ。そこで同じようにランナーが走り出した



画面上の死角を利用した〈だましのテクニック〉は、いろいろと応用が効くはず。自軍のランナーが３塁にいる時に、バッターが１塁方向にゴロを転がす。すると画面はスクロールして３塁側は見えなくなるから、すかさず３塁ランナーを走らせる。敵が気がついた時には、ホーム直前まで来ているという寸法だ。

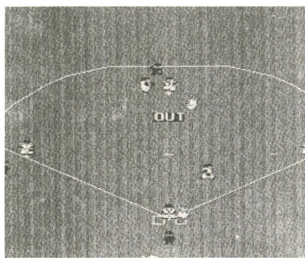


せっかくランナーを出したのに、内野フライを打ちあげてしまった。そこで、ランナーを敵の内野手の前でウロウロさせて、ボールの影を隠すのだ。相手が初心者なら、ミスを誘うこともできるだろう。

ら、キャッチャーの捕球と同時に、十字レバーの下とAボタンを同時に押す。つまり、ホームへ送球するという指示を出すのだが、投げたキャッチャーはその時ホームよりも後ろにいるために、ホームには誰もボールを捕る者がいないとみなされて、ボールはそのまま２塁に転がっていくのである。ランナーは盗塁とみなされず、すべりこみもできないため、盗塁防止成功の確率はグンと上がるはずだ。ただし『'88』では、このテクニックは使えない。このバージョンはボールのスピードを遅くしているのだ。

《だましのテクニックその５》

これは、もう卑劣としかいいようのない手である。敵の攻撃時、相手がタイムといった瞬間に、すばやく１球投げてしまうのだ。『ファミスタ』ではタイムをする時、コントローラー１を使わないとできないので、コントローラー２を使っているほうは自分でタイムをかけられない。だから、敵がタイムを要求した時に、聞こえなかったふりをしてピッとボールを投げてしまえば、敵はタイムになると思ってかまえていないので、楽々ストライクをとることができるというわけだ。うまくいけばバッターアウトでチェンジになるかもしれない。しかし、この手は、たとえ仲のいい友だち同士でやっていても、使いすぎると、そのうち遊んでもらえなくなってしまうはずだから、まずやらないほうがよさそうだ。



敵の１塁ランナーが盗塁しようとしたら、キャッチャーの捕球と同時に、十字レバーの下とAボタンをいっしょに押す。すると、ランナーはすべりこみができないから、アウトにできる確率がグンとアップする。『ファミスタ』では、常識的なテクニックのひとつだ。

カートリッジの外側の駆引き

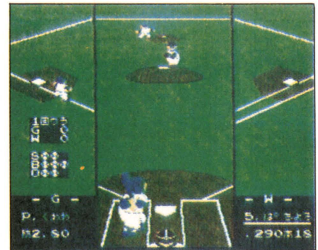
すでに述べたように、『ファミスタ』は人間対人間の勝負であり、カートリッジの外側の駆引きが、かなりものをいう。相手がどういう性格で、どういうクセがあるか。また、どういう作戦を考えているか。そういうことを、試合開始１～２回の間に見極めなくてはならないのである。

たとえば、相手のピッチャーがストライクをぜんぜん投げてこないと気がついたら、しばらくバットを振るのをやめて、ようすを見る。どのくらいボールを先行させて、ストライクを取りにくるかをはかるわけである。逆にピッチャーの側から考えると、相手がすぐにバットを振ってしまうタイプなら、ストライクを投げなければいいのだ。そうすれば、まず投げ勝つことができるだろう。

また、敵を動揺させてミスを誘うために、いろいろでまかせをいう手もある。おたがいのテクニックが同等ならば、その時の運やタイミングで勝負がついてしまうものだが、それに加えてこの言葉の応酬が、かなり影響するのではないだろうか。

たとえば、2ストライク3ボール、あと1球で勝負が決まるという時に、次になにを投げればいいか、判断に迷うところだ。ピッチャーの本音としては、ここでフォアボールを出したくないのでストライクを取りにいきたいところだが、バッターはそれを見こして振ってくるかもしれない。そんな時、口では「よし！ストライクだ」と決心したように叫びながら、実はボールを投げるのである。するとバッターは、その言葉につられて思わずバットを振ってしまう。さらに、次にまた同じ状況になった時、ピッチャーは再び「ストライクで勝負！」と叫んで、今度は言葉どおりにストライクを投げるのである。敵はもうその手には乗らないぞとばかり、ボールを見送るが、みごと3振に終わるというわけだ。

こんな簡単なトリックでも、いざその時になると、けっこう引っかかってしまうものなのである。こうした動揺作戦か苦手な人は、耳栓でもして試合にのぞんだほうがいいかもしれない。実は僕もすぐに動揺してしまうタイプなので、口うるさいタイプとやる時は、心の中で相手を見下すようにしている。そうして動揺

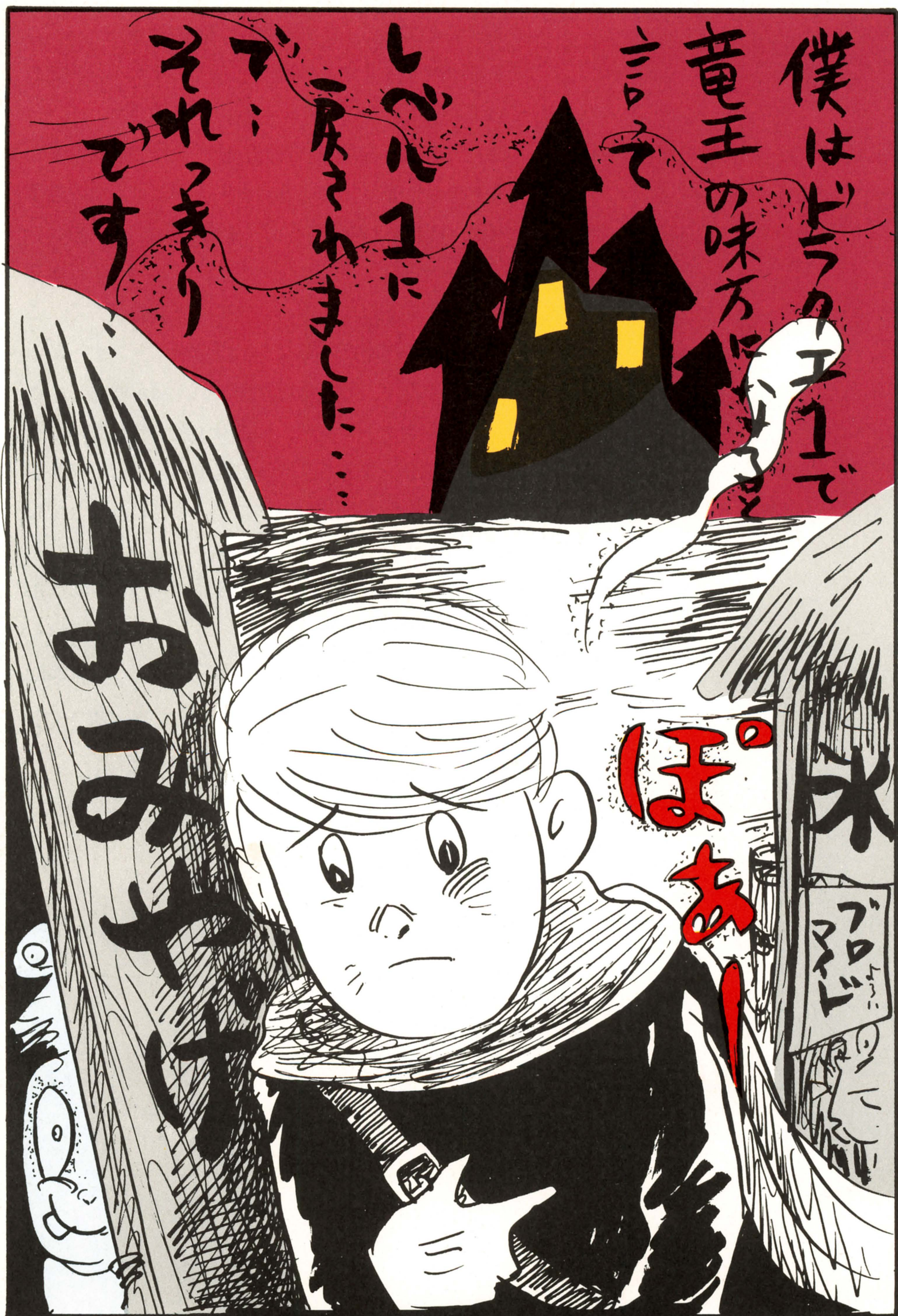


本物の野球でも、打席に入ったバッターに対して、キャッチャーがいろいろと話しかけて集中力を失わせようと画策するという。ファミコン野球においても、それは同じこと。相手とケンカにならない程度の〝口撃〟は、どんどん使っていくべきだ。

を抑えるのである。まず気持ちで負けない。どうやら、それが『ファミスタ』のもっとも大切なポイントであるようだ。

さて最後に、これからの野球ゲームに期待することをいくつか挙げておこう。まず①20人ぐらいの選手の中から自分で先発オーダーが決められる。②コンピュータチームが間抜けな守備をしない。③打率など試合結果が記録に残るバックアップ機能がつく。この時、ただの打率だけでなく、得点圏にランナーがいる際の打率など、できるだけ細かい記録が残せる。さらに、④ペナントレース、つまり実際のプロ野球をシミュレーションできる。もっと簡単にいえば『ファミスタ』プラス『ベストプレー』プラスαということになるだろうか。

とはいえ、野球ゲームの基本は、やっぱりシンプルさにある。ボールを投げて、打って、守る。いろいろな味付けも、この基本がきちんとできることが大前提となる。そのことをゲームをつくる側も遊ぶ側も忘れなければ、野球ゲームは永遠に不滅である。



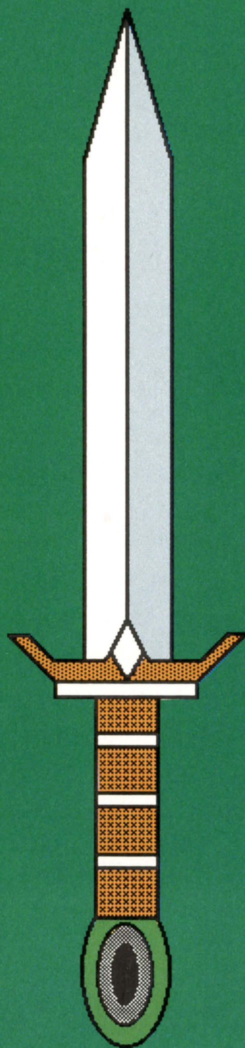
WARP ZONE ⑧ しりあがり寿

world3

GAMERS' ESSAY

もうひとつの幸福

アマチュアゲーマーのひそかな愉しみ



超能力は TVゲームに効くか

清田益章＊エスパー

超能力とTVゲームって意外とよく似た部分が多いし、もしかしたらさまざまな点でつながりが見られるんじゃないかなと僕は思う。例えば集中力。一つのゲームを極めようと思ったら、これはかなりの集中力が必要なはずだ。どんな事が周りで起ころうと、わき目なんてふらないくらいのね。モニターとプレイヤーが一体化してオーラを発しちゃう。きっとそんな状態になると思うわけ。これは別にプロゲーマーだけにかぎらず本当に熱中しちゃえば、たとえズブの素人だってそうだと思う。このオーラを発するほどの集中力がなければ、いつまでたってもゲームは上達しないと思うんだけど……。一方、エスパーにいちばん大切なのも集中力。例えばスプーンを曲げる時なんかでも、とにかく雑念を追い払って一心に念じるわけ。メンタルな部分はゲーマーと一緒でしょ？　だからエスパーのほうが普通の人よりもゲームにどっぷりハマリやすいんじゃないかな、集中力がある分ね。それから、逆のパターンがあっても不思議じゃないと思う。ちょっと極端な話かもしれないけど。つまりゲーマーがいつの間にか超能力を使えるようになるってこと。うん、あの集中力があれば絶対にスプーンくらい曲げられる。「超能力なんてありえない」とか「あれは特殊な人だけのもの」なんて最初から思ってるからダメなの。「もしかしたらオレにもできるかもしれない、いやできるんだ」と思ってやってみなよ。ゲームだってそうでしょ？　初めから「絶対クリアできないよ」じゃあ、クリアできるものもできなくなっちゃう。とにかく人間の思いこみって結構すごいんだから。

で、みんなの関心事「超能力はTVゲームに効くか」ってことだけど、いきなり答えを言っちゃうと、これはイエスなんだ。ゲームの最中に「くそっ、絶対に負けたくない」なんて思うと、つい出てしまうんだ。例えばプロゲーマーと『ファミスタ』をやった時なんかも、「負けていて悔しいな、絶対に勝ちたい」って思ったら、見事に相手のコントローラーが操縦不能になっちゃった。バットを振ろうとしてAボタンを押しても全然動かない。別に機械が壊れたんじゃないよ。その証拠にチェンジになって僕の攻撃ではしっかりとホームランを打てたりするんだから。あと、買ったばかりの新しいソフトだと超能力が出ちゃうみたい。これ

もやっぱり負けたくないと思って必死になるからだろうね。
でも基本的にはTVゲームに超能力なんて使いたくない。ゲームはあくまでも遊びなんだから。楽しくやらないと意味がないでしょう？　最初はヘタクソだって繰り返しやっているうちにテクニックがついてきて、すごく楽しくなるって分かってるから。それに超能力なんかで勝っても、何となくズルいような気がしちゃって、あと味が悪いから。
そう、この「遊びなんだから」って意識がすごく大切だと思うよ。夢中になることはいいんだけど、ハマりすぎちゃってゲームに遊ばれている人っているよね。これって最悪、いろんな意味でヤバイよ、絶対に。こういうヤツがいるから、いつまでたっても「ゲームは人間の思考を止める」なんて言われちゃうんじゃないの？　寂しいよね。人間が機械にコントロールされるなんて情けないぞ。
話はかわって、僕が出したファミコンのソフトについて。TVゲームは雑誌やテレビとは違う、全く新しいメディアになる可能性を秘めていると思うんだ。既成のメディアでは一方通行のやりとりしかできなかったんだけど、TVゲームでは既に現時点で「類似相互通信」が可能。これはすごい進歩だ。だからゲーム以外にもいろいろな可能性を含んでいる。そこでエスパー養成の真面目なソフトを作ってみたんだ。今年の春、ナムコから『マインドシーカー』というものを出したから一度試してみてほしい。超能力の基本からしっかり説明しているので、普通のゲームに熱中する集中力があれば必ずスプーンくらいは曲げられるはず。特にプロゲーマーと呼ばれる人たちにはチャレンジしてもらいたい。プロが隠れキャラを見つけ出す独特のカンは、一種の超能力だと思うんだ。きっとアルファ波も出ているはず。このパワーをちょっと別の方向に向ければ、絶対にエスパーになれる。その他、シューティングゲームでの目にもとまらぬ連射も確かにすごい。まあこれは超能力とは別もの、職業的技術ってやつだけどね。
もう分かったと思うけど、超能力って選ばれた人間だけの特別なものじゃない。がんばれば、きっとキミだって少しは身につけられるはずだ。問題はこの後のこと。つまらない使い方はしてほしくないな、エスパーの先輩として言うのだけど……。そんなことでメリハリのない生活にハマっちゃうのはいやだな。「超能力はTVゲームに効くか」の結論はイエス。でも使うかっていうとノーだね。僕はそんな使い方しませんよ！

君は「アメリカくん」を知ってるか

藤原ヒロシ＊DJ

『ドラゴンクエスト』が好きじゃないんですよ、僕は。

テレビゲームは中学生の頃、いや小学生の頃から大好きで、たぶん最初は白黒のピンポンゲームやレーシングゲームに夢中になり、ブロック崩しで親の財布から百円玉を抜くことを覚え、スペースインベーダーで画面が真っ赤に染まるＵＦＯ破壊のアナーキックな快感を知った。その他に記憶に残っているゲームは、ガンマンがサボテンに隠れながらちょこまか動き敵を倒すゲーム。これも何やら動きがかわいくてよかった。で、『ドンキーコング』でファミリーコンピュータ「ファミコン」というものを買ってしまった。その頃は販売されるソフトの数も少なかったので、発売されるほとんどのソフトを買っていた。そう言えば「僕はファミコンだから、お前、セガを買え」と、友達に「セガ」のゲームをむりやり買わせたことがあった。もちろん、そいつはそのあとすごく後悔してファミコンを買いなおした。たぶん、『スーパーマリオブラザーズ』で、この後悔が絶頂を迎えたのだろう。『スーパーマリオ』は今まで花札のイメージしかなかった任天堂をいきなり「テクノなオモチャ屋」の色に塗り替えてしまった。今やマーシャル・ジェファーソン（知っている人は知っている、キング・オブ・ハウス）までインタビューで「趣味は〝ＮＩＮＴＥＮＤＯ〟だ」と言ってしまうほど。さて、ここまで世界的に任天堂をビッグにした『スーパーマリオ』だが、確かにハマったものの僕はそれほど好きじゃなかった。隠れキャラのアイデアは、すごかったんだけどね。僕にとって、この『スーパーマリオ』を100倍上まわったのが『ゼルダの伝説』。これはハマった。もうほとんど寝るひまがなかった。敵を倒し自分で自分の道を切り開き成長していく。原始的と言うか当たり前と言うか、だがこのゲームの中以外で絶対体験できないなにかがあった。このゲームをやっている時は本当に自分が主人公になれた。『ゼルダの伝説』が終わってしまってから、もうこのタイプのゲームがやりたくてしょうがなかった。そこで登場したのが『ドラゴンクエスト』。なんと僕は10分でいやになってしまった。ゼルダと比べてアクションがなく、なかなか前に進まないというのが僕にはどうも我慢できなかった。だいたいあのレベルを上げるのがめん

どくさい。でも『ドラクエⅢ』だけは、なぜか好きじゃないんだけど最後までやってしまった。たぶん同時に3チーム、中村ナオヤチーム、いとうせいこうチーム、藤原・デッツチーム、が電話で情報交換しながらやっていたからかも知れない。ただ今でもずるいと思うのが、いとうチーム。せいこうが仕事で外に出ている間にワイフ・オリエがこつこつレベルを上げる。で、おいしいところだけせいこうが持っていくという作戦。いとうせいこうとは、こういう男なのでした……っと、ほんとこのレベルアップがなければ好きになるかもの『ドラゴンクエスト』でした。

で、『テトリス』ですよ。なんでこんなもんになめられなきゃならんのか？　やり始めの2週間は目をつぶると上からあの形が落ちてくるし、外を歩くとビルがテトリスの形に見えてくるし、ノイローゼ状態だった。ところでテトリス・アメリカバージョンを知ってますか？

これが日本のより数倍おもしろい。コーポレーティブモードってのがあって、2人で同時にひとつの画面を作っていくというゲーム。自分が入れようとした所に相手が入れてしまったり、人のことを考えずに個人プレイにはしったりして、すぐケンカになってしまう。もちろん普通の2人プレイもあるしコンピュータとの対戦モードもあるし、超お得用バージョンとなっている。アメリカのファミコンには他にもおもしろいのが沢山あって、例えばボールをコントロールしながら迷路をクリアする『マーブル・マッドネス』。スケートボードのアクションゲーム、『スケート・オア・ダイ』。これにサーフィンを加えた『カリフォルニア・ゲーム』など。『スケート・オア・ダイ』なんて、スケードボードを知っている人しか楽しめないかもしれないけど、すごく良くできている。ストリートからボール・ランプと全てあって、技も、ハンドプラント、オーリー、ロックンロール・スライド540°までなんでもできてしまう。動きも超リアル、本当にスケートしている気分になれる。

さてこんなに楽しいアメリカファミコンなんだけど、プレイする前にただひとつ問題がある。それは日本の物とは規定が違うということ。つまり君たちはアメリカでソフトを買って来ても日本じゃできないよー。残念でした。日本でプレイする方法はただひとつ。アメリカくん（変換アダプター）を手にいれること。でもどこに売っているかは誰も知らない。ありそうでなさそうな秋葉原。香港の山奥にあるという噂ちらほら。がんばって探してみてください。それにしてもアメリカのゲームは楽しいな——ハハハハハ。

誰でもいい
正々堂々、俺と勝負しろ

松沢呉一＊評判家

勝負の世界は厳しい。時には女房を売り払い、我が家を人手に渡すといった事態もまれではない。コンクリート詰めにされて、東京湾に沈むということも、長い人生だ、1度や2度はあるだろう。しかしである。世間を見渡すに、どうも勝負に対する姿勢の甘い奴が多過ぎる。とりわけこの頃巷で流行っているとかいうコンピュータゲームにおいてはその傾向が顕著であり、私のような勝負師は、ついつい嘆いてしまいたくなるのも致し方あるまい。

それはゲームに熱中している奴等の姿を深く観察してみれば一目瞭然である。あの緩んだ口元、緊張のない腰付きは何であろうか。エンドルフィンだか何だかが分泌されているだの、アルファ波が大量に出ているだのと語られているように、つい気持の良さに浸ってしまうのも理解できる。しかしそれでは、ついついチンポをいらってしまう子供と同じだ。とうていここには勝負の美学はない。多くのゲーマーはここにおいて既にしてゲームに負けてしまっている。昔から博打打ちの中にはシャブに浸るものも少なくないようであるが、こういう輩はプロからは軽んじられ、いずれ身を滅ぼすことになるのである。

さて、もはや言うまでもなかろうが、私は、コンピュータゲームごときにおいてさえ、真険勝負である。勝つためにはあらゆる手段を使う。もちろん、反則はいかん。しかし反則には至らないが、相手の弱みにつけこむ、相手を安心させてそのすきに入り込むなどというのは高度なテクとして当然駆使すべきである。

具体例として、ここでは『ファミリースタジアム』を取り挙げてみよう。

ランナーが1、3塁にいた時、1塁ランナーが盗塁を試みる。キャッチャーは2塁に投球する。そのすきに、3塁のランナーがホームに走り込んだとしても、これはもちろん反則なわけがない。本当のプロ野球だって当然やる。ところがである、『ファミリースタジアム』でこれをやると、「きったねー」と悔しさまぎれに罵倒するのがいる。冗談じゃない。これはいたって正当な作戦である。罵倒されるいわれはない。しばしばこういう作戦は、画面にランナーが映っていない時にこっそり走らせたりするのだが、だとしても、右下の小さなダイヤモンドにランナーの動きが表示されているのだから、それを見ていないほうが間違っている。

太陽や照明に入って球を見失い、落球することがプロ野球でもよくあるが、だからといって、相手を「きったねー」という選手がいるだろうか。いたとして、審判がそれを認めることがありえようか。

ところが、勝負に対する構えの甘い人間は、自らの甘さを相手の汚さにすり替えてみせるのである。これこそ汚い人生観と言えよう。

仮にだ、その際、私が、あっと言って、あらぬ方向を指差して相手の気をそらすという行為に出たとしても、あくまでこれは反則とは言えまい。より反則には近付いたとは言えたりもするかもしれないが、合法的かつ知的な戦略のうちである。

プロ野球においても、監督が、あっと言って観客を指差して、敵の選手がそれに気を取られて、送球に遅れたとしたら、責められるのはそんな手に乗った選手の方である。プロの世界でも稀ではあるが隠し球が使われることがある。稀にしか使われないのは、生活がかかっている野球選手は、そうやすやすとはだまされないからやらないだけなのだ。もし隠し球なんぞに引っ掛かったら、やはりそんなものにだまされる選手が笑われたり、罵倒されたりするはずである。かくも勝負の世界は厳しい。

このことを理解しない人々は、勝ち目がないことを知った時、「このゲーム、つまんねー」とゲームに責任を押し付けたり、それならまだしも、突然リセットボタンを押すのまでいる。これを野球に例えると、負けたときのインタビューで「野球なんてつまらんスポーツですよ」と監督が答えたり、試合の途中で、初めからやり直そうと負けチームが主張するようなものである。私の頭脳プレーが、こういったバカげた行為とはまるで違う地平に存在していることがおわかりいただけただろうか。

まだわからない愚鈍な人たちのためにさらに言うならば、もし私のプレーが汚いとすると、野球なんてそもそもどうしようもなく汚いスポーツになってしまう。盗塁なんて塁を盗むんだぜえ。バントも汚ねえよな。変化球もかなりずるい。

野球に限らず、あらゆる格闘技や球技は汚いことにもなる。相手の弱点を攻めるのが常だからな。諸君、もう一度、勝負とは何か、人生とは何かを真剣に考えるべきではなかろうか。

それにつけても最近みんな私とゲームをやりたがらないのはどうしたものだろうか。少し寂しい。

新格闘技に TVゲームは欠かせない？

佐山サトル※格闘家（スーパータイガージム）

　コンピューターと私は切っても切れない付き合いなのです。しょせん新し物好きの趣味が仕事をいかしてくれているだけなのですが、遊びの分野であるゲームソフトにまでお世話になっている次第です。

　現在、私のライフワークは、シューティングという新しい格闘スポーツを開発し、強い本物の選手を育成することにあります。13〜14年前にプロレス界に入り、ショー形式の全てを知った後、本物のスポーツを自分の手で開発してみようと思い入れて来たのが今の仕事です。この格闘技とコンピューターゲームとは全く関係ありませんが、ちょうど私がタイガーマスクを辞めて、本格的に乗り出した頃、ふと衝動的に買ったのがこのゲームとの出会いでした。その頃の私の仕事とは、技の開発やルールまとめに追われることで、午前11時から午後４時にかけて自分自身の練習を行い、夕方から生徒に基礎体力等を教えていくというパターンでした。家に帰ってからもワープロに向かい、着々とルールの文書化に精を出していたのです。ところがゲームが我が家に入って来てからはいけません。ちょっと一休みとテレビの前に座ると、もう始まってしまうのです。色々なソフトは持っていましたが、気にいっていたのはほんの少しで、頭を使うものより、ブロック崩しとか野球とか飛行機ゲームばかりの運動神経物が多く、それらは私に仕事を何時間も放棄させ、ひどいときには夜明けまで付き合ってくれたお友達でした。よく、シューティングを広めるに当り何らかの妨害があるのではと、ひとに尋ねられますが、この時ほど仕事のはかどらなかったことはありません。ある日、これではいかんとコンピューターを押し入れにしまい込み、禁断の実ということにしてしまいました。

　それから２年間、私の家のリビングは平穏だったのですが、近くに電気屋の友達がいまして、店で店員をつかまえてはゴルフゲームに熱中していた時期がありました。私は前に懲りていますから「ちゃんと仕事やってんの」とかいう冗談を投げかけたりしては、のぞきに行っていました。私は以前にゴルフゲームはやったことがなく、もしオレがやれば運動神経の差で絶対勝てるようになるさという気が、頭の中を支配していたのです。「佐山君もやってみな

い」という言葉がスタートでした。負けん気の強い私は、負ける度にどんどんのめり込んでいく始末です。そして気が付いてみれば、その友達の術中にはまり込み、私の自宅のリビングには、40インチのテレビと、2台（2人でゲームが出来るよう）のボディーソニック、6スピーカーでドルビーサラウンドシステムと、ついでにレーザーディスク、いつの間にか電気屋の展示場になっているようでした。暇を見てはその友達がやって来ます。いい大人がボディーソニックの椅子に並んで座り、例のタンタタタという野球ゲームの音をサラウンドで響かせ、あるときはヘリコプターゲームや自動車レースでエンジン音に満足し「やっぱりいいねえ！」などと言いながら一生懸命指を動かしているのですから困ったものです。

どこから伝わったのか、このシステムを音響関係の専門誌が取材に来ることになりました。もちろんオウディオ&ビジュアルの方です。「佐山さんはどういった映画が趣味なんですか？」記者の問いに、冷や汗もので答えます。「ええ、あの、やはりレーザーディスクがいかせる物なら何でも……」と答えた次第です。但し、ゲームのコードはついてるままでした。

この時期も時間が経てば飽きるのか、仕事への責任感が生まれるのか、いつの間にか止めてしまいました。

そして現在何故か私の家には、また新しいゲーム機がテレビにつながれています。何回か買い替え、そのつどやめるのですが、最近ようやくコンピューターゲームとは私にとって何なのかが判ってきました。新しい格闘技に取り入れられる運動神経のトレーニングになる、なんてことは言いません。仕事のイライラを紛らすストレス解消剤なのではないかと思います。ストレスで煙草を吸い過ぎる人、御飯を食い過ぎる人、そんな類ではないでしょうか。ですからいっそのこと、これからのソフトに、音響やそれに合わせて何かが起こるようにした、メガネみたいなものを頭に付けた、ストレス解消ゲームなどがあれば面白いと思います。

これだけ熱中できるのですから、何かに利用すればもっと素晴らしいものに変わってくると思うのですが、とりわけうちなどでは、格闘専用マニュアルゲームとかなんとかを作り、入会したての会員の、パンチ・キックのタイミング練習や、数多くある関節技の種類を覚えるのに使えないものだろうかと、いつも考えます。ゲームで本物の格闘技を覚える。通信教育などにも使えて、偽物にもだまされないようなしっかりとした若者を作れるのではないでしょうか。

最近、電視遊戯の周辺で考えることが多いのは？(ナゼダ!)

石原恒和※東京芸術大学講師

『テトリス』ブームの頃、『ドラゴンクエスト』の総監督中村光一氏と「なぜ『テトリス』はこんなに面白いんでしょう。このゲームの面白さの本質はどこにあるんでしょう？」と話合ったことがあった。かれは「シンプルで奥が深いことです」とあっけない回答をした。随分適当な返事だなあ、と最初は考えていた私も、最近になってこの「シンプルで奥が深い」ことを真剣に考えるようになった。遊戯全般で考えるならば〝シンプルで奥が深いゲーム〟の究極は「囲碁」である、という見方がひとつあるんじゃないかと思います。白と黒が勢力争いをして最終的に獲得した領土の大きい方が勝ち、というシンプルなゲームだからです。しかし「囲碁ほど複雑なゲームはない」という見方も同時に成立します。こんなにプレイヤーの自由度（選択可能性）の高いゲームも稀だからです。この複雑さはコンピュータでも未だに完全にシミュレートできません。チェスや将棋の世界では極めて強いコンピュータ・プログラムが存在しますが、囲碁においてはまだまだです。中村氏が言った「シンプルで奥が深い」は〝ルールがシンプルであるのに、その展開の可能性は極めて多様で、戦略性が高い〟というふうに翻訳したほうがよいかも知れません。この自由度の高い優れたゲーム「囲碁」を愛したテレビゲーム業界人としては、アメリカはアタリ社の創設者、ノラン・ブッシュネル氏が有名です（Atari、Sente、Tengenという名の関連会社は、すべて囲碁の「あたり、先手、天元」からきているほどです。任天堂の社長山内氏も囲碁の好きな人物として知られています)。囲碁好きのブッシュネル氏が作ったアタリ社のゲームは、シンプルなルールであるにも関わらず、その操作系において極めて高い自由度が工夫されていることで有名になったゲームが数多くあります。

数理科学におけるライフゲームなどのセルオートマトンは「ルールがシンプルであるのにその展開の可能性は極めて多様で、予想がつかない」ものの代表です。多くの数学者達が、単純な遷移規則がもたらす超複雑性（＝ライフゲーム）に魅せられていきました。このライフゲームの魅力の本質は、因果律が極めて明快で、明らかになっているにも関わらずその結果が予測できない、という根本的なジレンマにあります。ここには「乱数」に代表されるよ

うな確率論的な概念が無いのに結果がどうなるのかわからないのです。最近話題を集めている『SimCity（シム・シティ）』という都市のシミュレーション・ゲームは、このライフゲームの遷移規則を複雑にしたものを都市の成長過程に当て嵌めたソフトウエアであると言えるでしょう。シンプルなルールが都市の超複雑性を表現している訳です。もう一つこのゲームには「災害（Disaste)」というパラメータに乱数が介在しています。天災は乱数的に起こるからです。この「乱数」と「超複雑性」がプログラムとして都市環境を表現しているのです。

冒頭で述べた『テトリス』がもっている「乱数」（＝運の要素＝次にどんなブロックが落ちてくるか）は囲碁にはありません。この「乱数」が新しい次元のゲーム性を生んでいるのは言うまでもないことです。そしてここに電視電子遊戯の本質もあるのでしょう。それは、「基本的には極めてシンプルなルールに縛られながらもプレイヤーは最大限自由であるような感覚をもつことが可能なストラクチャーで、しかしすべてが知力／技能によって決定されるのではなく、かと言って偶然性に支配されてしまうのでもない、絶妙のバランスでプレイヤーを飽きさせない」ゲームということかも知れません。

中村光一氏は「私が知るかぎり最もすぐれたゲームは麻雀です。これは複雑なルールであるにもかかわらず、非常によいバランスと戦略性と運の要素を持っており、まさに始めたらやめられないゲームです。いいゲームとは、このような〝始めたらやめられない〟ゲームのことですよね」と言う。『マザー』の製作者である糸井重里氏は、モノポリーの大ファンで、実力も日本屈指のプレイヤーである。モノポリーもサイコロの目が運を左右し、高い戦略性とよいバランスをとっているものの代表です。それはバックギャモンについても言えるかも知れません。作曲家のすぎやまこういち氏は日本バックギャモン協会の会長としてあまりにも有名です。『スーパーマリオ』の作者である宮本茂氏は「僕はパチンコがいいと思います。日本人がつくったものでもっともポピュラーでパワーのあるもの、それはパチンコだと思います。1回行くと最低3時間はやりますねえ」と言う。これは決してあまのじゃくな発言ではなく、パチンコという優れたシステムを非常に高く評価しているものです。

電視遊戯のクリエイター達は、電視以外の分野で遊びつつ研究し、研究しつつ戯れている、これがいいゲームをつくる秘密なのではないかと思います。

しかし、それにしてもわれわれ人間（男達）は、なぜかくもゲームを愛するのだろうか？


Broderbund's U-Force
Quantity limited-order yours today!
List Price 89.99 Club Price 79.99

シュワルツネッガーな「おたく」がTVゲームを救う

高城剛 ✻ 映像作家

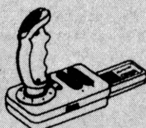
日本のマーケットを完全に上回った米国のNES (Nintendo Entertainment System)。ニンテンドーは、いまやホンダやトヨタよりもメジャーな日本企業である。米国でもっとも有名な日本人といえば、セイコ・マツダでもなく、ロッキー青木のわけもなく、今日、その人気を分けあっているのはマリオとゼルダである。そんな東洋人（？）カートゥーン・ヒーローの登場を、本家ゲーム大国アメリカが許すはずがない。彼らはジワジワと反撃に出てきたのである。まず目立つのは、映画とゲームを合わせた「シネマウェア」市場の拡大。これはアミーガなどのハイレゾ（高解像度）マシンのために考えられたコンセプトで、映画、ビデオ、書籍などを複合的に展開させるブロックバスター戦略の一環でもある。キャラクター、シチュエーション、ストーリーなどのデータをゲームの中に取りこみ、まるで映画を見るようにゲームを楽しむことができる「シネマウェア」において、プレイヤーは映画でいえば製作総指揮の役目をはたす。気分はルーカスというわけだ。『13日の金曜日』『インディ・ジョーンズ』をはじめとするアメリカ映画文化そのものの遺産を継承する数々のソフトウェア市場は、次世代の文化の軸になる可能性を秘めている。この市場は、すでにアミーガなどのハイレゾ・マシンでは絶大な人気を誇り、「シネマウェア」という名のソフトウェア会社も登場して、間もなくＮＥＳにも参入するという。もっとも現行のＮＥＳは８ビット＝ハイレゾではないため、「シネマウェア」特有のドライブ感に欠けることは否めない。だが、来たるべきスーパーＮＥＳの登場とともに、世界をターゲットとした新しいエンタテイメント・システムが確立する日は遠くないだろう。

さて、現行のＮＥＳ市場において特筆すべきは、やはりアタッチメントの豊富さであろう。これは、案の定アメリカ人は大バカであるということの証明なので、おおいに注目に価する。日本においても、シューティング・ゲームの普及とともに、連射ブラスター、ターボジョイスティックなどのスペシャル・エクイップメントが数多く登場したが、これらはどれも技術的向上を担うアタッチメントである。この手のチョンボスティックは、血マメを作りながら

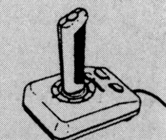

LJN's Roll N Rocker
Quantity limited-order yours today!
List Price 49.99 Club Price 39.99

決死の覚悟で挑むアナクロい対抗文化アディクトの誇りを放棄したといえよう。しかし、エンタテイメントの本場、アメリカのNESアタッチメントは違う。日本のような技術的向上を目的としたものではなく、NESが本来持っているエンタテイメント性を拡大するためのアタッチメント・ツール圏が形成されているのである。

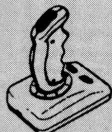
CATVの人気ステーションを見てもわかるように、メディア市場で当たるのは、やはりスポーツである。このことはソフトウェアにおいても同様である。野球はもとより、アメリカン・フットボール、バスケットと、どれも大ヒット。特に面白いのは、西海岸の個人競技もの。つまりサーフィンやスケボーだ。手先による操作性がポイントであるTVゲームの歴史は、NESでも同等である。指のテクネと動体視力が勝負を決める。しかしながらサーフィンやスケボーは、足腰のテクネによるものであって、指ワザのものではない。しょせんゲームだから、と侮るところが日本人のオリコウなところ。大バカなアメリカ人は、そうは考えないらしい。スケボーやサーフィンのバランス感覚をそのままゲームに取り入れられないかと考えた。それがNES用として登場した画期的なアタッチメント『ロール&ロッカー』だ。これはひとことで言えば、フットコントローラーである。まず、NESのコントローラー端子へ『ロール&ロッカー』を差し込む。続いて通常のコントローラー（日本のファミコンと異なり取り外しが可能）を『ロール&ロッカー』に差し込む。これでゲームのキャラクターの上下左右は足で、そしてABボタンは手の操作が可能となるのだ。前記したようなスケボー、サーフィンなどはもちろんだが、さらに面白いのは、足とはあまり関係ない他のゲームもこれでコントロールできるという点。たとえば『テトリス』も足で操れる。これに乗って、体重を右にかければブロックは右に、左へかければ左へと動く「体感テトリス」は最高だ。また『U−フォース』という名のついたてのようなコントローラーで、鏡のようなパネルに向かってワンツーパンチを繰り出せば、ゲーム画面上のボクサーが暴れるという怪しげなものも発売になった。問題はこの手の大バカ・アダプターを考える方も大バカなら、それに乗って本気で遊ぶ大バカが数多くアメリカに存在することである。それに対して室内でジメジメとゲームをする日本の温室キノコ野郎は、内なるマンソン宮崎を育てていると言われてもしかたがない。頭打ちに近い日本のゲーム市場。現状を打破するのは、やはりシュワルツネッガーなおたくゲーマーの出現ではなかろうか。



Suncom
Mother Ship™
Control Enhancer
For use with Nintendo
Entertainment System™
Turns Standard Controller
into Joystick
List Price 13.99
Club Price 12.99



Kraft Deluxe
Starmaster Joystick
List Price 14.99
Club Price 12.99



Beeshu Jazz Stick
List Price 29.99
Club Price 25.99
(see list next page for more Beeshu joysticks)



穴と私

吉田戦車✻マンガ家

文句なしにドラクエシリーズも好きだが、ドラクエと同じくらい好きなＲＰＧに『ウィザードリィ』がある。ぼくはパソコンをやらないし、いわゆるテーブルトークみたいなものもしたことがないので、ここではファミコンのウィズについてだけ書く。ウィズというのは『ウィザードリィ』の愛称のことなのだが、ぼくはそういう言い方はあまりしなくて、もっぱら心の中では「穴」と呼ばせてもらうことにしている。

ぼくと「穴」との最初の出会いは冬だった。確か『ファイナルファンタジー』と同じくらいに出たのではなかったか。ぼくは『ファイナルファンタジー』ではなくて、「穴」を選んだ。ＦＦみたいのはとりあえず『ドラクエ』で十分じゃないかと思ったからだ。「穴」のような３Ｄ迷宮ＲＰＧは、『ディープダンジョン』とかあったが、グラフィックがダサイのでやったことはなかった。『ポートピア』とか『オホーツクに消ゆ』とかのアドベンチャーに入っていたのをいじってみたくらいだったので、本場もんの本格迷宮冒険をとりあえずやってみようかと思ったのだった。

ところが最初は、あまりの地味さに「ああ、はずれたな……」とがっかりしてしまった。字と単純な洞窟画だけの画面を見て、『ドラクエ』のあの広大な冒険空間にくらべて何というみみっちさかと怒り、すぐに死ぬキャラクターを見て、こんな弱い馬鹿どもでゲームをクリアできるのかと怒り狂った。本当に、そのあとあれだけ好きになったのが信じられないくらいに「クソゲー、クソゲー」とののしり散らしていたのである。

好きになった理由は、末弥純さんのモンスターデザインが超かっこいいとか、ゲームバランスが絶妙だとかいろいろあるのだが、要はこの手のゲームにぼくの心と体が向いていたのだと思う。「マッピング」などというくそ面倒くさい作業に自分が向いているなんて、この年になるまで思ってもみなかった。「穴」にもぐって「この角から左に１、２、３、４、５でドアだから」とひとりごとを言いながら方眼紙のマス目に迷宮内の地図を描きこんでいく作業が、まったくぼくには苦にならなかった。冒険者たちのレベルが上がるにつれ、かっこいいアイテムを見つけるにつれ、どんどんぼくは『ウィザードリィ』の「穴」にずっぽりとのめりこ

んでいったのだった。
　その頃のぼくの日記を見てみると、「12月21日。穴」だの「１月８日。田舎から帰ってきて、初もぐり」「メイジがついにティルトウェイトを覚える。うれしい」などというアホみたいなことが書いてあって赤面する。ついこないだもウィズⅡで似たようなことをしたし、もうこのゲームから、とりあえずファミコンで出続ける限り離れらなくなってしまったようだ。恥ずかしいが、ＣＤを買って音楽に聴き惚れたことやベニー松山さんの小説を読んで泣いちゃったことも白状し、早くまた「穴」にもぐらせてくださいと、この場を借りてメーカーさんにお願いしておきます。



主婦ゲーマーの憂鬱と幸せ

西家ひばり✳イラストレーター

ハーイみなさんこんにちは。日本一（？）の主婦ゲーマー、西家ひばりです。

思い起こせば四年前、だんなのしりあがり寿に、ほぼだまされたような形で始めた『ドラクエ』が、私の人生の転機のきっかけになりました。それまで食わず嫌いだったＴＶゲームというものに、20代半ばを過ぎてからのめり込んでいったのですから、我ながらあきれてしまうのと同時に、任天堂さんはスゴイ！　とただただ感心してしまうばかりです。

とにかく『ドラクエ』は、私にとって初めてのゲームだったので、とたんに生活のリズムが崩れはじめました。もっともそれはゲームが終わるまでのことだったのですが、奥様連中の会話にも加わらず、そうじ・せんたく・買い物をすませたあとは、ずーっとゲームにかかりっきりだったのですから「とんでもない主婦」と言われても反論できなかったと思います。『ドラクエⅠ』が終わってからは、『ゼルダの伝説』『ウルティマ』『ファイナルファンタジー』『リンクの冒険』などをやりました。ほとんどＲＰＧばっかり！　でもワザなんか何もないんですから、しかたないですよね。

あとは『オホーツクに消ゆ』のようなアドベンチャー物も、けっこう好きでやりました。マップを描くのが大好きで、ほとんどのゲームは攻略本なしでクリアーしたんですから、なかなかのもんでしょ？

でも最近のゲームは、やたらと面積が広大になってきたので、ちょっとマップを描いて……なんてふうにはいかなくなってきましたね。それでも『エリュシオン』『ファイナルファンタジーⅡ』『貝獣物語』『イース』とかはがんばったのだけど、『ウィザードリィⅡ』とかになるともう「カンベンしてくれー」の世界でした。もともとダンジョンとか、あーゆー暗くてあまり目印のない所って、苦手なのですけど、敵キャラもわけわかんないのが多くて、あればっかりは攻略本をひっきりなしに見ながらやりました。

とにかく、セーブする所が遠い、というのは一番の難題ですよね。『ドラクエⅢ』も、あれだけ広大な世界なのに、セーブするところがお城だけ……というのには泣けてきました。だってこのお城っていうのが、またとんでもなく広いんだもの！（最初はそうは思わないけど、

何回も通うと「あーめんどくさい」って気持ちになっちゃうのよね）セーブがこまめにできる……これが今後の広大ＲＰＧには絶対必要な事ですよ。

それからファミコン本体も、もっと手放しで楽しめるように、いろいろ改善してほしいなあって思います。ほら『ブレードランナー』の映画の中で、ＴＶコピー（？）みたいなのがでてくるでしょ？　ハリソン・フォードが引き延ばした一箇所を言うと、ＴＶコピーがカチャカチャ言って写真の細部にピントを合わせるってやつ。あーゆーファミコンがあったらいいのになー。そしたら指示を言うだけで動いてくれるんだから、何か仕事をしながらでもできるでしょ？　夕食を作りながら、「ちょっと勝手にレベルあげててね」とか、もう少し自分が関知したい人だったら、モニター見ながら「次は魔法使いが呪文を唱えて！」とか、言うだけで戦ってくれちゃうんだから。こーんな楽なことはないですよ。とにかく両手がふさがっちゃうという現状のファミコンは、早く何かいい方法を見つけて変えてほしいもんだと思います。ゲームボーイは、なかなかいいアイディアだけど見づらくて目が疲れるし……。

ところで話は変わりますが、ＲＰＧの主人公達ってどーしてあんなにロリロリしてるんでしょうか。どのゲームも似たような登場人物なので、記憶がごっちゃまぜになっちゃうんですよね。『ファイナルファンタジー』も、パッケージのイラストが気に入って買ったのに、出てくるキャラクターはイラストとは似ても似つかない二等身キャラで、もうホントにだまされたって感じでした。子供向けのかわいいキャラクターもいいけど、もう少し大人っぽいキャラクターが出てきてもいいんじゃないかな。

なあんて、好き勝手なことをズラーッと並べて書いてしまいましたけど、また新しいゲームに夢中になれば、不平をブツブツ言いながらのめり込む主婦ゲーマーが誕生することでしょう。家事を終えてファミコンのスイッチを入れる。「さあて○○○くんはあとどれ位レベルが上がるんだったかな」とか「今どの辺にいるんだっけ」とかを、自分のお手製データをひろげながら確かめる。部屋の中にはコーヒーの香りがたちこもり、窓の方を見ると、ほしてあるふとんにポカポカお陽様があたってる……これが主婦ゲーマーである私にとって、最高に幸せな時間なのです。

すべて『ファミスタ』が悪いんや

石井基博＊CMプロデューサー

ワシは、ほんとうに自分でも呆れるくらい『ファミスタ』に時間を費やしてきた。どのくらい呆れるかといえば、たとえば深夜2時ころ仕事が終わったあとに「ちょっとやる？」って感じで、会社で徹夜したことが何十回あることか。しかも、ワシの場合は、コンピュータじゃなくて人とやるもんだから、徹夜した回数分それにつき合った人がいるわけだ。要するに、自分の「ちょっとやる？」がキッカケで何人かが翌日会社で居眠りしていたということになる。またあるときは、毎日イヤというほど顔を合わしている部下を「晩飯食わしたるさかいファミスタせえへんか」とわざわざ日曜日に呼び出してやったりもした。しかも、上司であるワシがクルマで彼の家に迎えに行ってまで、するのである。翌日会社でそいつとできるのに、である。誘う方もアホなら、招かれるヤツもこれまたアホである。ほんとうにバカなことを……。またあるときは、埼玉県所沢の果てに住んでいるヤツを、わざわざ東京の青山に呼んでやったりもした。呼ぶ方も呼ぶ方なら、来る方も来る方だ。ちなみにそいつは、当時新婚であった。

いまこういう原稿を書いていると、あらためて数々のことがアホらしく思えてくると同時に、多大に迷惑をかけてきた周囲の人たちに対して申し訳ない気持ちで涙が溢れそうになる。まず気のいい部下には、日曜日まで上司に気を使わせたことにお詫びをしたい。所沢の年下の友人には、とりあえず2度と送れない新婚の大切な日々の何日間かをつぶさせたことをお詫びしたい。とりわけ、「ファミスタの誘いにのって新婚家庭を出ていく夫の後ろ姿」を見送る新妻の気持ちを察すると、ワシの涙はもうだれにも止められない。しかも、その新妻ときたらこれがまた美しく、その美しさが『ファミスタ』のせいでその日ひとりぼっちになったかと思うと、罪の意識でワシはもう発狂寸前になってしまう。

ぜんぶ『ファミスタ』が悪いんや。あんなに面白いゲームを作りやがってからに。そやからあんな美しい人妻が……と思いつつも、しかしすばらしい試合の数々を思い起こすと、仕方ないわなとも思う。だって、ワシにとっての『ファミスタ』は、ちょっとハズカシイけれど青くさいけれど、青春そのものかもしれないんだもーん。

思いかえせば、ファミコンにおけるワシの野球歴は、任天堂の『ベースボール』ゲームに始まった。青山球場主催で有名なワシの上司でもある糸井重里氏と、来る日も来る日も『ベースボール』ゲームに明け暮れていた。忙しい合間をぬって、日に5ゲームくらいやっていたもんだ。地方に出張するときも、ファミコン本体を持参していく。仕事が終われば、即ホテルに入ってこれまた『ベースボール』だ。ひどいときには、出張先で徹夜なんてこともした。そうだ、いま考えると、ワシが周りのヤツに迷惑かけるようになったのは、ワシの上司のせいかもしれん。そうだ、ワシはなんも悪いことしてへんのや。全部、上司が悪いんや。ワシの闘争本能に火をつけたんは、みんな上司やったんや。前にみんなに謝ったけれど、悪いが全部撤回させてもらうことにした。なんやそうやったんか、アホらしい。

というように責任の所在がハッキリしたところで、だから以上のようにファミコンで野球をやってかれこれ6年くらいがたった。いまワシは31歳だから、25歳からのつき合いになる。これが第2期の青春じゃないとしたら、いったいなんだろうと思う。少なく見積もって、1日2時間を『ファミスタ』関係に費やしたとして計算すると、4380時間をさいたことになる。日数に直すとおよそ182日になる。これは、もう超アホの極致である。なんか、虚しくなってきたぞ。だれや、ワシにこんなことを考えさせる原稿を書かせやがったんは！　こんど『ファミスタ』で成敗したるわ。

あ、あかん。また、なんか、虚しくなってきた。ああ、神よ。ワシはどないしたらええんでっしゃろ。

しかし、よくもまあ、やったもんだ。いろんなことを人生で費やしてきたけれど、ひとつのものにこれほど時間と情熱をさいたことは他にないだろう。自信がある。いままでのありとあらゆる遊びのなかで（エッチなことは例外)、ワシにとっては最高のものだ。アホらしいけれど、仕方ない。こうやって、また明日『ファミスタ』をやってるんだろうか。と、そう思ってもみるが、実際はこれまた不思議なことになにも思わないのだ。そう、これは、原稿にするためにちょっと自問自答しただけにすぎない。紙に向かって『ファミスタ』のことを書くのは、どこかでちょっと「よそ行き」の答えをしているだけなんだろう。現実に『ファミスタ』をやっているときの自分は、もっと全然違うことを考えてると思う。たとえばそれは、勝つことである。

TVゲームで病気を治そう

香山リカ※精神科医

ＴＶゲームをする時間は、どこかからやってくる。

毎日、仕事や宴会やテレビや睡眠で、「これ以上、何もできない！」と思いながらギリギリの生活を送っているつもりでも、「これだ」と思うソフトが出ると、おつとめに行ったりお酒をのんだり『みなさんのおかげです』を見たり金しばりにあったりしながらも、けっこう、何週間か後にはちゃんとエンディングに涙したりしているものだ。

いったい、私たちはなんの時間を削ってゲームやってんだろう。

ゲームは、テトリスのブロックのように、私たちの時間の空白を見つけて、バシン、バシンとはまってくるのだ（まあ、ゴルフのラウンドのような「一日仕事」とは違うし、やる前に前髪をミストで立たせたりしなくてもいいんだから、気軽にできる、ということかもしれないけど）。ゲームは、帰宅してから夕食までの間やお風呂からおやすみまでの間などの、どうってこともない時間が好きなようである。そのような不透明な時間がゲームによって占拠される、とはどういうことか。例えば、シャワーの後でハゲを防止するためにブラシで頭をピタピタ叩きながら、鏡の前でふつうの人が考えることといったら、「明日はキオスクでスピリッツ買うか。いや、帰りにコンビニでビールといっしょに買えばいいか。でも電車の中でツルモク読みたいし。それにしても生えぎわ後退したな。このままじゃだめだ、まあいいか。母さん元気かな」という程度のことだ。他愛ないと言えばそれまでだが、いちばん、その人らしい〝真情の吐露〟ともいえる。その鏡の前の独り言の集積は、実際にからだを使う世界とも、理論的に言語を操る世界とも違って、受動的なイメージや能動的な想像力が自由に展開する世界を作っている。鏡に映るちょっぴりハゲのボクは、話をする自分であるとともに、話しかける相手にもなっている。ウソあり矛盾ありで、話の順序や内容はいいかげんだ。しかし、そのどうでもいい「あれやこれや」を集めて、統一的な全体像を自分なりにつかみたい、と人はいつも願っているものなのだ。たとえ、そこで得られる自己像は想像的産物であって、実際の自分とは多少、ずれたものであったとしても、昼間の言語活動に支配された社会生活の中で獲得される

自己像なんて、規範や制約によって歪められており、恐ろしくて自分でもとても引き受けられない。鏡の中のちょっと脳天気な自分のほうがまだマシ、というわけだ。

さて、自己像再建のための想像的混沌の世界、とでもいえる貴重なこの時間がそのままゲームに取って替わられるわけだから、モニターの中でイメージ想起の放出をすましちゃおう、という人がいてもおかしくない。それどころか、TVゲームこそは、自分というもののトータルイメージの回復に人類史上、最も適した道具なのかもしれない。基本的にはあらかじめ、ストーリーやキャラクターが設定されてはいるが、自分が能動的に入り込む余地だってある。そこで勇敢にも闘う自分、魔法をかける自分、火を吹く自分……。それは、想像的な自己の理想像にとても近いものだと思う。モニターで繰り広げられる大冒険を素直に引き受ければ、お手軽に魅力的な自己イメージを獲得することができる。大変、けっこうなことではないか。

「現実の自分と虚構の世界の区別がつかなくなって、どうのこうの……」という心配は、実はTVゲームを過大評価しすぎているから起きるものだ。恒常的にその人の自己のイメージを支えられるほどのフォルムを提供できるような面白いゲームが、いったい、どこのソフトウェアハウスから出ているというのだ。たいていのゲームは、プレイヤーのイメージの一部分を、一定時間だけ、肩代わりしているに過ぎない（程度の差はあるが）。

鏡の向こうや頭の中の像と違って、曲がりなりにも空を飛んだり洞窟を進んだりする姿が視覚的に捉えられるのだから、シミュレーションとしては具体的すぎて危険、という人もいるが、そうやってイメージを先取りしてもらう体験は、混沌とした想像的世界が一応、整理されるようで、とても気持ちいい。ある意味、健康的ともいえる爽快感が手に入る。それをうまく使えば、危険どころか、病的な精神的混沌の治療にだって役立つと思う。

実際に、想像や表象の世界が突出しすぎて苦しんでいる神経症や境界例と呼ばれる人たちの治療中に、一緒にTVゲームをしたことがあったが、それは、お互いの頭に渦巻くイメージを言葉にしようとするそれまでの苦闘を打開するほどの、幸福な体験であった。「音楽療法」や「絵画療法」などと並んで、「TVゲーム療法」ができる日も、きっと遠くないだろう。

「時間の隙間」に魅力的なTVゲームを楽しくプレイするのは、精神医学的にも（多分）良いことなのである。いつもゲームには公私共にお世話になっているので、たまにはこうやって弁護してみたい気持ちだ。

悔しい思いも3歩歩けば、もう楽しい

押見香❋編集者

私はゲームがヘタである。もしかしたらドヘタという部類に属するかもしれない。「そりゃお前、ドヘタだよ。うん」という周囲の声を合わせて判断しても、やはりゲーム下手であるらしい。それでは一体どれほどヘタであるか？　通常はいくつかのジャンルの中に、自分に合った得意分野があるものだが、私にはそれがない。つまりすべからくヘタ、オールラウンド・ヘタということになる。ロールプレイングやアドベンチャーは、いまだかつて自分ひとりの力でエンディングにたどり着いたことがない。行き詰まるとすぐに他人様のお力を借りてしまう。コツコツと地道に努力することが苦手というか、要するにこらえ性がないので、安易な道を選択する。アクションゲームもヘタだ。何回説明されても操作の仕方を覚えない。昔、『ボンバーマン』というゲームをやらせてもらったが、必ず自爆してしまったことを記憶している。野球やドッチボールなど、対戦相手のいるゲームでは勝てたためしがない。私の率いるチームが強者ぞろいの強豪で、相手がヘロヘロのカスチームだとしても負ける。なぜかというと、選手たちが監督である私の命令をきかないからだ。たとえば私が守備をやっているとしよう。ピッチャーが投げる、バッターが打つ。打球は外野まで飛んでいく。そこで私は野手に向かって叫ぶ。「走れっ！　走ってボールを拾いに行くんだあ！」。しかし、彼は私の意に反してウロウロと自分の周りを３周ほどし、それからおもむろにボールの方向に歩いていくのだが、目的地にたどり着くまでにおよそ５回はバタッバタッと身体ごと転び、やっとのことでボールを手にする。しかしその頃には、敵のランナーはことごとくホームに生還しているという次第なのだ。それでも、私は野球ゲームが好きだ。なぜなら私のヘタさ加減は相手がおもわず不憫に思ってしまうほどものすごいので、「１点や２点くらい入れさせてあげよう」とお情けをかけてもらえる。情けだろうが何だろうが、とりあえず点が入れば嬉しい。結果的には大負けだが、一応点が入っているので本人はいたって満足なのである。

さて、私がここで自らの恥をさらけだしているのは、なにも自虐的な趣味からではない。たとえドヘタであろうとも、私はゲームを楽しんでいる、と言いたかったのである。ゲーム

というものは、上達してうまくならないと楽しめないと思われているフシがある。事実、私なども「そんなにヘタで楽しい？」と、たびたび意地の悪い質問をされることがある。確かに私はヘタだ。プロレスも野球もドッヂボールもことごとく大敗する。シューティングにいたっては、１面すらクリアできない。しかし、私は楽しんでいる。他者にはあまり理解してもらえないが、私は確実に楽しんでいるのだ。

これは察するに、私の体質の成せる業だろう。人間ひとつくらい取柄があるというが、稀に何もない人間もいる。私だ。知的なわけでなし、かといって運動能力が優れているわけでもない。ましてや芸術的才能もない。しいて何かあげろと言われたら、眠ることぐらいだ。いつでもどこでも眠れるし、一旦寝てしまえばよほどの事がない限り、起きることはない。人からも「よくそんなに眠れるね」と誉められるので、これには自信がある。自信はあるが、しかし自慢にはならない。こんなことはたぶん才能とは呼べないので、結局私は無芸ということになる。20数年も無芸をやっていると、勝ち負けといった事に鈍感になってくるものだ。慢性的に負けているので、体質がそれに順応してしまう。だからゲームに負けて一時的に悔しい思いをしても３歩くらい歩くと忘れていて、「ゲームやろうよう」と性こりもなく人をさそってしまうのだ。

と、以上のようなことはおそらく特殊な例であって、ともすると私に限ってのことなのかもしれない。たいがいゲーム下手の人というのはゲーム嫌いだったりする。負けちゃったり、ヘタと言われたりするとやっぱり悔しくて、それで嫌いになってしまうのだろう。だが、そんなに性急に結論を出してしまって良いものだろうか。〈ヘタ→負ける→悔しい→嫌い→やらない〉という図式は一見あざやかな論理展開に見える。けれどもこの論理構造には、実は重大な見落しがある。ゲーム遂行過程の〝楽しい〟が欠落しているのだ。この〝楽しい〟が、大変重要なポイントを握っている。〝楽しい〟はゲーム遂行時に発生し、終了後も持続する。終了直後の段階で〝悔しい〟と〝楽しい〟を比較すると、確かに〝悔しい〟が勝るかもしれない。が、両者の思いをしばし寝かせた後に考えてみると、その時にはむしろ〝楽しい〟思いの方が上位に立っている。この思いこそが私を〝ゲーム再び〟の世界へと導いてくれるのだ。

ゲーム嫌いという判断を下す前に上記の心理トレーニングをおすすめする。そうすれば、きっとあなたもゲーム下手のゲーム好きになれることだろう。

南の島における アンチ・ゲーマーの墜落

スティーブ・ボウリング※編集者

ジョ、ジョーダンじゃない。どーしてこのボクがファミコンなんかしなきゃいけないワケ。こう見えたってボクはコンピュータのエキスパートだぜ。コンピュータ・サイエンティスト！　ＬＩＳＰだとかＡＩとか、ゲーム坊やにはチョットしきいの高い言葉を、チョイ、チョイと扱っちゃってるんだぜ。そのボクがどーしてワザワザ、ファミコンなんかやらなきゃいけないワケ？　おまけに外人だし、ボク。イーかげんにしてよ。そうまで言うんなら、アレを出しちゃうよ。アレ。エッ、わかんないって。アレだよほら。よくボクラが肩をすくめて、手の平を天に向け、口をつぐんだまま、半分笑って、半分困惑した表情をするだろ。「オッウー。困リマシタネ（訳：アナタの言うことはもっともだが、どうもその件は私には受け入れかねます）」

ファミコンに蝕まれる前のボクの心理状態は、要約するとこんなところだった。確かに、それまでにもファミコンをやったことは数回あった。しかし、この心理バリアーがそれ以上の深入りを防いでくれていたようだ。ボクが罹病したのは、ほんのワズカなバリアーのスキマからだった……。

殺人的スケジュールの仕事が一段落したので、ボクは友人と南の島に飛んだ。深い緑陰。青い海、青い空、白い雲、白い砂……。つまり、大統領のように働いたあと、王様のように遊ぶつもりで南の島のリゾートに飛んだのだ。ボクらは遊んだ。泳ぎ、潜り、カタマランを駆り、ジャイブのスプレーを飛ばした。最高だ、いいオフだ。豪快なバーベキュー、情熱的な南国のスピリッツ。あとはベッドの中で陽焼けの跡を確かめ合うハニーがいればいい。最高だ、いいオフだ。ボクは友人と、「今日はスポーツ・デイだ。明日はハニーを見つけて部屋にこもりっきりもいいネ」とふざけ合った。

フッと、海からの風に揺れるカーテンのかげのＴＶの横に、異なものを認めた。どちらが先というのではなく……。一瞬、緊迫する空気。「ファ、ファミコンだ！」しかし、すぐに空気は和らいだ。「オッウー、困リマシタネ」青い空、青い海、シーサイド・リゾートのカーテンの揺れる個室。ファミコン。「オッウー。困リマシタネ」２人は肩をすくめたが、「でも、

こんなところまでヨーク来ました。一回だけプレイしましょう」。マージャンだった。マージャンは故郷(アメリカ)でもポピュラーだ。捨牌から推論し、相手の手を判断し、自らを勝利に導く。ブリッジと同様、冷静な分析と正確な判断が要求される高級な知能戦だ。ファミコンのマージャンは２人対戦式で、「ブッビ」という下品な音で進行していった。「ブッビ」「けっこう強いネ」「でも牌が出てくる順番は無根拠だし怪しいヨネ」「ブッビ」「それキル手はないんじゃない」「ブッビ」「ギャー！ こんなの来やがった」「ブッビ」「ブッビ」「ブッビ」……。

３時間経過していた。何回やったのか、もう憶えていない。「ブッビ」「ブッビ」。会話もなく、友人が終わると手だけ差し出してコントローラーを催促する。「ブッビ」「ブッビ」……。

翌日。抜けるような青空。だがすでに陽は高い。ボクらの最高のオフは翳(かげ)り始めていた。ハニーの陽焼けの境界線を辿るはずの指は、その夜もコントローラを愛でていた。「キミのこの辺がステキだよ」「ブッビ」「もっと触ってもイイ？」「ブッビ」「ネッ、イイだろ、イイだろ……」「ピロリロリ……」「ワギャー」……。こんなことなら、もっと都会にいるうちにイヤってほどファミコンやっとくんだった。何もこんなリゾート・アイランドでしなくったって。後悔は後悔。ボクのバリヤーはすでに跡かたもなく砕け散っていた。

今でこそ、アメリカでもファミコンは日本の台数を超える勢いで浸透しつつある。しかしチョット前の黎明期。在日のガイジンは、どう反応すべきなのかとまどっていた。ボクもそうだった。ボクは想像した。もしアメリカだったら、そしてボクがハイスクール・ボーイで、部屋でファミコンしてたら……。そう、きっとそこには友人のジョンソンやボブが飛び込んできたはず。そしてこう言う。

「ヘイ、スティーブ。なにチンケなイエロー・プッシャー（注：きっとコントローラーにはこんなアダ名がついているはず）なんかいじってるんだよ。ボブの車でフットボール観に行こうぜ」「そうだよスティーブ。ダイアンやメアリーも来るんだぜ……」。きっとボクはイエロー・プッシャーを放り出して出かけたはずだ。しかし、南の島でファミコンを憶えて帰ったボクの背後で、日本人の友人はこうしか言わない。「スティーブ氏(ウジ)、ナカナカやりますね」

はまり出したらファミコンの沼は深い。もう半分笑ってはいられない。眉間にシワをよせて叫ばなくっちゃ。

「オッウ!! 困(コーマ)リマシタネ!!」

いい国つくろう徳川幕府

いとうおりえ＊消費者ゲーマー

『信長の野望』を夫とやったとき。東北一帯をモノにした信長（夫）が、徳川（私）の三河が邪魔だから攻め込むぞって言い出してね、私、「なんで？　そんなのひどい」って本気で駄々こね部隊になっちゃった。だって彼が戦争に明け暮れている間、私は国造りに専心していて、私の三河は、発展途上とはいえ高度成長に向かいつつあったんだから。自分の国造りもおろそかなくせに、人が育てた国を戦争で攻め落とそうなんて。野蛮。非道。帝国主義。

冷静に考えれば、彼の言い分がこのゲームの本筋かもしれないけども。〝君も戦国時代の武将になって天下を統一してみないかい〟ってゲームだから。彼も怒っちゃって「もうお前とこのゲームはやらん」だって。その後、心機一転、全国制覇もしたけど、やっぱり戦争はあまり楽しくない。勝てば少しはうれしいけど。開墾とか町造りして、お金が入ったら、さらに大規模に資本投下したり、「ひょうろう」売ってお金にしたりが好き。性に合ってる。米の売買で利ざやを稼ぐのは、『三國志』でも得意パターン。そうして成金になっといて、隣国の君主が寿命で死んだら、空白になった国を入札で落として我が物にしちゃう。戦争より効率がいい。金でカタをつける。なんてジャパニーズなんでしょ。武将というより知将と呼んでほしいな。

どんなゲームでも効率良くお金を作るのが好き。たとえば、『ファイナルファンタジーII』で、やたらソーサラーが出てきて倒すと「デスの本」を落としていく地点があるの。これを「つかう」とデスの魔法が覚えられるんだけど、高いからなかなか買えないわけ。それがただで手に入るからラッキーとかって、キャラに覚えさせちゃう。私の好きな「ぬれてでアワ」ってヤツ。ところが何冊ももらっちゃうから、全員に覚えさせてもまだ余っちゃって。別の本をくれればいいのにって思っても、「デスの本」なの。とにかく。仕方ないから３冊ばかり持って歩いて。でも町へ帰ったとき、ふと思いついて「うる」をしたらなんと5000ギル！　持ちきれなくて何冊か捨てちゃったのに。「かわのてぶくろ」なんて早く捨てれば良かった。それ以来その地点にはずいぶん通った。

私は別に、マルクスの言う狂った資本主義者・守銭奴ってわけではなくて、どちらかとい

うと賢い消費者だから、お金を貯めるのは使うため。買うべきアイテムが充実していないゲームってつまらない。下品な言い方だと「くそゲー」って言うのかな。そういうの。

だって、買い物は楽しいから。町ごとに店の品揃えがちがうから、どこで何を買えばベストな装備ができるとか、これはお金がたまったら買いにこなくちゃとか。『ドラクエIII』では、一度全部の町を回って店の商品リスト作ったの。もちろん値段もつけて。どこに何があったか忘れちゃうと、何度もルーラしなくてはならないし。夫にバカにされて、そのリストは捨てちゃったけど。

『ドラクエIII』って言えば、「黄金のつめ」。私たちはピラミッドをクリアした後でその情報聞いたのだけど、わざわざまた行って手に入れたわけ。だって、超強そうな名前だったから。でも、我々のパーティに武闘家はいなくて、誰にも装備できないの。宝の持ちぐされ。くやしいから、ルイーダの店に行って武闘家を仲間にして装備してみたけど、期待に反してちっとも強くない。なにこれって感じ。その後しばらくして、ためしに「うる」したら、50000Gだったかな、とにかく超高価。でも、大喜びしたのもつかのま、そのとき我々はすでに超大金持ちで、50000Gもらっても別にって状態だったの。しゃくだから売らずにコレクションした。

お金に関する私の楽しみ方って、単に買い物って言うより、やりくりの楽しさだと思う。お金とアイテムを上手にやりくりするのがゲームの楽しみのひとつだし、そういう要素が盛り込まれているのが良いゲームだと思うな。『ファイナルファンタジーII』はその意味でも豊か。宝箱がたくさんあって、武器や防具がどんどんもらえるし。同じものでも誰に装備するかで効果がちがうから、私は、全員のステータス表をノートに写してチェックしてた。このゲームはキャラの育て方が複雑だから、この作業は絶対必要。少なくとも効率良く理想のタイプを育てたければね。

「育てる」ってこともかなり、夢中にさせられた。このゲームのキャラクターは戦士とか魔法使いとか初めは決まってなくて、自分で育てるわけでしょ。戦士でも、剣の達人にも弓の名人にもできる。だから、戦闘もシステマチックになっちゃって、英才教育に血道をあげる母親か塾の講師の気分。

実生活では、子供もいないし、やりくりも財テクもできないのに。私の主婦的才能ってゲームでのみ発揮されるのかもしれない。

マット・ブラックのゲームボーイが出ないかな

中川比佐子※モデル

私、正直言ってファミコンってやったことないんです。もしかしたら、いまどき珍しいタイプなのかもね。

別にファミコンが大嫌いだったとか、そういうわけでもないんです。だって、その証拠にブロックくずしとかインベーダーはやったことがあるんだから、昔だけどね。あれって、もう10年くらい前になるのかしら。喫茶店のテーブルがゲームになっていて、下のほうにボタンが付いたヤツです。暇つぶしにやった程度なんだけど、けっこううまかったはずよ。もしかしたら私ってゲームごころがあるのかもね。ファミコンだって、やってみたら意外と上手だったりして……なんていう可能性があるわよね。

私のまわりにもファミコン好きっていうか、かなりハマりこんでいる人がいて、「オレはここまでクリアしたけど、オマエは？」って感じに競い合ってたりするみたい。すごく楽しそう。

でもいままでは、私の興味が別の方向を向いてたんです。外に出て、自分の体を使って遊ぶのが好きなんです。例えばジムに通って汗を流し、思いきり酸素を吸い込むとか、そんな感じが大好きなの。そうこうしている間に、ファミコンゲームってすごくマニアックっていうか難しくて複雑なものになっちゃったから、いまさら始めるのも大変で……っていう理由もあるわ。でも最近はジム関係もちょっとだけ飽きてきたかな？　けっこう飽きっぽいんです、私って。もしも本格的に飽きた時はゲームに走るかも……一応可能性としてはあるはずよ。

いまはゲームボーイが人気なんでしょ？　ファミコンと同じで夢中になっている人がまわりにいるわ。でもゲームボーイって画面が小さいでょう？　ボディも小さいけど……。だからどんなゲームをやっているのか、いま調子よく進行しているのか、それともやられそうなヤバいところなのかなんてことは、他の人には全然分からない。そのクセ楽しそうな雰囲気だけはしっかりと伝わってくるんです。

最近そのゲームボーイを借りて試してみたの。ソフトは『倉庫番』っていうヤツ。迷路の中で、荷物を所定の位置までもっていくっていうすごく単純なシステムなんだけど、これが

意外と難しい。引っ張ることはできなくて、常に後ろから押さないと荷物は動かないんです。夢中になってやっていると、いつの間にか荷物がぴったりと壁にくっついちゃう。こうなったらおしまい、後ろに回って押すことができないでしょ？　また始めからやり直し。道が狭いからすぐに壁にぶつかっちゃう。難しいのね。

試してみた直後は、ゲームボーイがほしい、って思ったわ。仕事の関係で移動時間が多いんです。そんな時にぴったりだと思ったの。あと一人になりたい時にもいいんじゃないかな？いままではウォークマンを愛用してきたんだけど、イヤホンで音を聞きながらプレイできるんでしょ？　きっと便利ね。

ゲームボーイを借りてから１週間……。まだ買っていません。品切れだったからとかいうんじゃなくて、買いに行こうと思わない。試してみたときには本当に面白かったし、値段的にも決して手が出ないものじゃないんだけどね。結局私はゲームボーイをチョイスしなかったんですね。楽しいのは事実なんだけど、わりと単調な遊びでしょ？　その辺りに理由があると思うの。でも「いまのところは」っていうただし書きがつくの。今回選ばなかったからこれでおしまい、ではなくて常に選択枝のひとつとして残っているの。

今はもっと刺激のあるものを知っているし、そっちのほうが楽しいと思っているから。誰か人と話をするとか、気になっていた映画を見に行くとか、ラクロワの服を見るとか。感動があるの。きっとこの感動がゲームボーイを「いまのところ」選んでいない理由だと思う。24時間の中の空いている数時間を費やすとしたら、現時点ではやっぱり「感動」なんです。ただし、前にも言ったように、私ってけっこう飽きやすいから。いつか、話や映画に飽きてゲームボーイに走るっていう可能性はゼロじゃない。もちろんゲームボーイが面白いっていう事実もずっと変わらないはずよ。

あとファッション的に言わせてもらうと、ゲームボーイってもう少しおしゃれにならないかな。ウォークマンみたいなノリで、マット・ブラックとかを作っちゃう。限定販売でもいいから。そうすれば大人も堂々と楽しめる。外国人にもウケるわよ。「コム・デ・ギャルソン、ヨウジ・ヤマモト、ソニー」っていう日本観に通じるものがあるから。(談)

温泉入りゲーム見直し運動

みうらじゅん✻イラストレーター

うちの事務所にはファミコンはもちろんの事、ＰＣエンジン、セガ・メガドライブが装備されている。よって、うちに来る客は帰らない。接待部屋と呼んでも過言ではないだろう。

「オレってアナログな人間だから……」と言ってゲームに染ろうとしない人たちにはＰＣエンジンの『上海』などを接待するとイチコロで帰らない。

「撃ちものが苦手で……」とこぼす人には最近では糸井さんの『マザー』などをサッと差し出す。『マザー』はRPGなので、ますます帰らない。

「ニューヨークにはまだファミコン・ソフトの数が少なくて……」クイーンズに住むイラストレーター、霜田恵美子嬢から国際電話があった時には、20本ほど見つくろってニューヨークまで飛んだ。もちろん彼女のタイプに合せたユニーク系の『がんばれゴエモン』などであった。俺ほどこのテレビ・ゲーム界にこっそり貢献している者はいない！　と自負する。

一時は、親戚のガキ共が俺の接待グセをいい事によくファミコンをやりに来た。今の奴ら、という言い方はオジンくさいが、確かにゲームをマスターするのが早い。金を出してる俺が負けたりするので気分が悪い。そこで奴らがすぐにマスター出来ない様に、一度に３本も４本もソフトを買うという手段に出た。金なら奴らよりは持っているという高飛車な作戦だ。

ところが、３本中２本もクソ・ゲーム（歴史にとうてい残らないヤツ）を捕まされてたりして、ショックは大きかった。例えばというのは大変失礼だが『頭脳戦艦ガル』とか、『バンゲリング・ベイ』とか『いっき』とか、そーゆーソフトたちであった。10回もプレイしないソフトに何千円という金は痛い！

つまらない映画を見てしまったくやしさのあまり、罪もない友人に、

「スペース・ボールってスゲ〜ッおもしろいで！　見た方がいいぞ!!」とつい口がすべってしまう事がある様に、俺はファミコン・ソフトでも同じ罪を犯してきた。「すまない……」

俺はそれでも買い漁り、クソ・ゲームならみうらんちとまで言われる時代もあった。ＲＰＧならある程度進まないと、そのゲームがクソか判断出来ないが、シューティングの場合、

スタート・ボタンを押したと同時に分ってしまうので辛い。しかし、やる！

でも、その苦難の賜物か、俺は旅行で温泉街に行くと俄然強い。温泉入りしてしまっているゲームの王者なのだ。『ムーン・クレッサ』や『スパルタンX』など、当時燃えた兵（つわもの）たちの夢の後なのだ。コントローラーは何百、何千という温泉客の力でグラグラ甘くなってはいるが、クソ・ゲームで鍛えた腕には屁のカッパだ。

『ムーン・クレッサ』や『スパルタンX』がいくらウマくても、時代の流れの早い現代では何の自慢にならない事は知っている。

しかし、みなさん。

『スパルタンX』で、3階のマスター、やたら強そうな黒人に会った時の感動を忘れてはいませんか？

「黒人を見たぜ！」

その用件だけで夜中、電話をかけてきた知人の気持ちは大切にしたい。

ゲームは早く終る事より、どれだけ愛を持って接するかが、これからのテーマだと思う。

温泉入りゲーム（殿堂入りみたいで、ちょっぴりカッコイイでしょ）の見直しをしてみてはいかがだろうか？「おたく、どんなゲームあります？」温泉旅館を予約する時、忘れずにね。



1989年8月下旬、ぼくは沖縄・石垣島の白保をサンゴを見るために訪れた。その日は、とても熱く皮膚も焼けるような陽射しであった。しかしながら、白保のサンゴはキラキラと幻想的に美しく、本当に時間の止まるような世界がくり広げられていた。

午後、竹富島へと向ったぼくらは、とあるフルーツパーラーに入り、パイナップルを食べていると、何やらなつかしい音が聞こえるのである。その音の正体はなんと、あの初期ＴＶゲームの人気者「ブロックくずし」ではないか。いまでは東京のＴＶゲーム屋にいっても見られないような時代物である。

ここでは、時間が本当に止まっているのだと妙に感心したのである。

と書くと、いかにも昔から、ぼくがＴＶゲームの熱心なファンであったかのようだが、実はとんでもないのである。

いい政治家は TVゲームもうまいらしい

大久保青志※都議会議員

街のＴＶゲーム屋に、たまに時間つぶしで入ってやるのが唯一、マネージャン・ゲームである。賭事といったらマージャン位しか興味のない人間なので、ゲーム屋でやれるのはその位なのである。あの点数を次々とクリアーしていくために、いろいろな術をおぼえてひたすら画面に向ってはげむなど、到底出来ない事なのである。

だいたい、時間をつぶすためにゲームをするという事自体もう無理なのだ。熱烈なゲーマーなら、ひまつぶしのためにゲームをするなどとんでもないと恐ることだろう。しかし正直言って、あのコンピューターの音を聴くとどうもダメなのである。落ちつかないのである。もしかしたらぼくは、物事に熱中できない人間なのかもしれないと思ったりするが、やはりあの音を聴くと集中できない。

だから、自分の家の中でＴＶゲームを家族で楽しんで、朝までやってしまったとか、子供に買ってやったゲームなのに、おもわず大人が楽しんでしまい、ちっとも子供にやらせない、などと言うのを聞くと、これはもう、ぼくには信じられない世界である。

最近はソフトも実に多様化して、家庭でも楽しめる物がいっぱいあるらしいが、都議会議

員などになってしまったぼくとしては、とても家の中でゲームしている時間などないのである。愚痴をこぼすようだが、毎日毎日家にやってくる郵便物の山は恐怖でさえある。

手元に送られてくる書類の山を前に、こんな物全部読んでいたら時間がいくらあっても足りないと考えてしまうのである。最良の議員とは、送られてくる書類をいかに捨てることが出来るかにあると、言われているらしい。しかし、紙クズとなって捨てられていくのを見ると、あー、自然破壊、紙の無駄遣いと思ってしまう毎日なのである。

なんとか、これらの書類の山をソフト化して簡素に出来ないものだろうか。そうしたらきっと、コンピュータなどというものに興味が湧くのではないか、などと勝手に思っているこのごろである。それに、ホットドッグプレス誌にちょっと紹介したファミコン・ゲームには政治物ソフトもあるし、ここはＴＶゲームに手を染めて見るのもよいかも知れない。

ここだけの話なのだが、わが土井たか子委員長は、パチシコだけではなく、ゲームの天才だというウワサがあるのだ。最近の新幹線は個室付というのがあるが、その個室で、また休日出かけたホテルのゲーム・コーナーで、密かにＴＶゲームを楽しんでいるらしい。

自分の宿舎の部屋でも、しばしば朝までファミコンを楽しんでいるという話がある。

しかしながら、この事実は未確認であり、ぼく自身も知らぬことである。でも、あの物事に対しては飽く事なき集中力を持っている土井さんが、ＴＶゲームをひとたび手にしたら、ただごとではすまないだろう。

ぼくには、竹富島の「ブロックくずし」位が似合いだと思っている。ＴＶゲームの楽しみがわからぬ悲しい男の一言でした。

パソコンでゲームをするようになった現在でも、私にとってファミコンも又、必需品であることに変わりはない。ゲームの種類は、やはりRPG（ロールプレイングゲーム）が中心になる。というのも、最近どうもアクションゲームのスピードについて行けなくなったからだ。年をとったというか、仕事のストレスと関係があるのか、追いたてられずにのんびりゲームを楽しみたいという気分、な訳。

昔はこれでもゲーセンで、毎日のようにブロック崩しやインベーダー、サーカス（ピエロをシーソーではね返して風船を割るゲーム）などでハイスコアを競っていた時代もあったのだが……。トロフィーや賞品を沢山貰ったりもしたし……。いつ頃からアクションものについて行けなくなってしまったんだろう。『スーパーマリオ』がハマッたアクションゲームの最後だったと思う。

役に立つ はずの「柔軟な思考」

百田郁夫＊モノポリー世界チャンピオン

現在は、というと雑誌や友人の情報などで面白そうなRPGを選んでやっているが、これは当たりっ！　ヨカッタ！　と満足できるソフトには、なかなか出逢えるものではない。その中では、アリキタリだが、『ドラクエ』シリーズは、ゲームバランスが良い点で気に入っている。

しかし、私は「柔軟な思考」を座右の銘にしている人間なので（ウソです）、他人が面白いと感じているものを自分が面白く感じられないと、かなりアセッてしまう。これは観賞の仕方が間違っているからなのだと。RPGに於ても、あのゲームバランスの悪い『ウィザードリィ』の愛好者が山にようにいるのは、きっと相当面白い何かがあるからに違いないと確信して、結構ガンバッてやった。そしてついに、今や、私も相当なファンである。

RPGに必須のマッピングという行為についても毛嫌いしていたところ、シンガーソングライターでゲーム通の谷山浩子さんに、「マッピングこそRPGの醍醐味よ！」と思い切り言い放たれた!!　この時のショックの大きかったこと！　以後、私めは、日夜モクモクとマッピングに励むのである。結果、確かにマッピングに少しは慣れたものの、でも、やっぱり、ヘビーなものは、よほど気力充実、体力万全で臨まない限り、くじけてしまう。

シミュレーションゲームに至っては、まさに悲惨な物語である。根強い愛好者がいるのは百も承知！　重い腰を上げて『三國志』を買って来た。が、しかし、ちっとも面白くない。ついに私はそれを友人に譲ってしまった。ところが、である。後日その友人に会うと、「いやあ、百田さんに貰った三國志のおかげで不眠症ですよ。面白いですね」のお言葉。単純な私は、複雑な思いで再び『ジンギスカン』を買いに。しかし、やっぱり結果は同じ。またもや彼に献上することになった。そして、実は……今、手許に『信長の野望』があるのだ（もちろん不退転の決意で買ってきたもの。しかし、光栄のソフトって何故こんなに高いのだろう)。これは私にとって最後の砦、安土桃山城。反省もしている。後もない。事は慎重に運ばなければならない。気力、体力を整え、攻略本も熟読し、私自身の野望を成就しようと思っている。

モノポリーとTVゲームの楽しみは、全く異質で比較しにくいものがある。モノポリーは対人、しかも複数の人を相手に行なうゲームだからだ。

敢えてTVゲームに例えて言うならば、モノポリーはシミュレーションっぽいアクションRPGといったところだろうか。アクションゲームの様にとっさの判断も必要になってくる。

例えば、あるプレイヤーの順番が終わって、次のプレイヤーがダイスを振るまでの一瞬の間に、どんな交渉で相手を煙に巻くか、全財産をはたいて家を建てるか、などもろもろの状況から即座に判断し、決意を固め、「チョット待った！」と声を張り上げる。まるで『ねるとん紅鯨団』の様だ（そう言えばねるとんも、あれはアクションRPGだ）その一瞬の判断が勝敗を左右するモノポリーに対して、RPGは、比較的マイペースでできる点で息抜きやストレス解消に最適だ（でも何故息抜きにするゲームを徹夜してまでやるのだろうか？)。

私の夢は、やはりモノポリーの優れたソフトを作る事だ。これには解決すべき困難な問題が山積みされているが、いつか必ず形あるものにしたいと思っている。もっともその前に日本では、モノポリーの競技人口が増える事が先決だが……。

もう一つの夢は、RPGの思いっ切り素晴らしいヤツ。深夜に仕事から疲れて帰っても、つい2、3時間プレイせずにはいられない、麻薬の様なヤツ。そんなソフトを作ってみたい。その時には、きっとくだらないソフトを辛抱強くプレイした事や、広大なダンジョンをさまよう苦痛や、幾度も理不尽な死を迎えた事がきっと役に立つ事と思う。ナニ？　現実の更にくだらない人生経験は？　うむ。もちろん役に立って欲しいと思っている。

1．ウィザードリィとの出会い。

いまから４年前、62歳のとき安田均さんの〈ＳＦファンタジィ・ゲームの世界〉という素晴らしい本をいただいた。そこに説明されていたパソコン・ゲームはぼくのまったく知らない世界であり、まさに血わき肉おどる感じのものだった。こんなに面白い世界を知らないまま死んでたまるかと、さっそくあくる日、ＮＥＣの88ＭＲという機械を買った。それまではオアシス100Ｆというパソコン専用機を使って、翻訳に使っていたのだが、その本がきっかけになって、パソコンの世界にのめりこむことになった。

その機械で半年間ウィザードリィという素晴らしいゲームをやり続けたのだが、その悪戦苦闘の日記をつけていることをアスキーの編集者に知られ、あとで「ウィザードリィ日記」を出版してもらうことになった。これは先日、文庫本にもなったし、それに続いて方々からコンピューター関係の本を出していただくことにもなった。

世界を広げてくれたウィザードリィ

矢野徹※作家・翻訳家

60歳を過ぎた物書きがコンピューター・ゲームをやり始めたというのが興味を引いたのか、いろいろなソフトをいただくようになるうちに、半年目には98ＶＭという機械も買い込むやら、関係出版社がマッキントッシュも貸してくださるやらで、家中機械だらけ、ソフトだらけになってきた。

コンピューターの中にいるラクターという人物との、とぼけた会話を楽しむ対話ソフト。世界の外交問題を扱っているバランス・オブ・パワーといった高級そうなゲーム。さてはハワイで飛行機を飛ばすのを楽しんでみるゲームと、いろいろなものをやっているうちに、興味は次第にビジネス・ソフトに移っていった。

2．ゲームとキーをたたく速さ。

ウィザードリィというゲームで呪文の名前を書き込むのは、ＭＳ-ＤＯＳのコマンドを打つのに似ていた。その呪文を何千回も打っているうちに、当然の副産物として、キーをたたくスピードが速くなってきた。会社勤めの中年コンピューター・アレルギーは、ほとんどがキーボードへの反感か恐怖らしい。しかし良いゲームをやると、そのアレルギーが消えることは

間違いない。そんな方々は、アメリカに多い経営意思決定支援ソフトなどのまわりから、良いゲームを探されると良いのではないだろうか？88用のワープロ・ソフト「即戦力」のあまりの良さに、98用ならもっと良いものがあるだろうと、いろいろなワープロ・ソフトをいじりだすうちに、当然のこととしてＭＳ-ＤＯＳに興味を持つようになった。

３．ビジネス・ソフトはみなゲーム。

増えてきたビジネス・ソフトを次々と試しているうちに、これもひとつのゲームだなと思い始めた。最初はＦＥＰ（漢字変換プログラム）による漢字変換の違いが面白かった。ワープロ・ソフトから始めて、エディターとＦＥＰの組み合わせを楽しむようになったころは、もうどっぷりとソフトの世界で楽しめるようになっていた。

アイデア・プロセッサー「創考」の思想に驚き、章子の書斎というエディターの色つけ機能に歓声を上げ、ついでＶＺエディターの素晴らしいスピードと、そのアウトライン・マクロの実用性に狂喜し、翻訳ソフトの珍妙な訳文に、これならぼくのほうがましだなと優越感を持たせてもらい、電字林という電子辞書を毎日の本職の翻訳に役立たせ、データベースよりも簡単で高速の検索ができるＧＲＥＰで毎日重宝しているうちに、コンピューター通信の世界に入っていくことになった。

４．通信こそ究極のゲームか。

方々のネットで若い人々の通信をのぞいているうちに、若い編集者に勧められて、角川書店のコンプティーク・ネットで『矢野徹の狂乱酒場』というおしゃべりボードを預からせてもらうことになった。中学高校大学生、若い社会人と、政治経済社会問題についての意見を毎日交わし合って知ったのは、若い人々のあいだに天才的才能の持主が想像以上に多いことだ。それらの書き込みを読みながら、若い才能をよせあって何かを作り出そうと思いつき、この11月から、シノプシス・ボードを開くことにした。商品になるだけの質を持った小説・論文・ゲームの荒筋を、みんなで考えようという企画であり、それを載せる場所は料亭『志乃』という名前のボードになりそうだ。いまはそこの開店準備中だが、すでに「二人の王子」という小説が作り上げかけられている。

こういった形の通信による創作の試みもまた、新しいゲームだ。ゲームというのは常に、新しい時代へ向けて何か作り出そうとする冒険なのだろう。

オレは「大戦略」でッ！

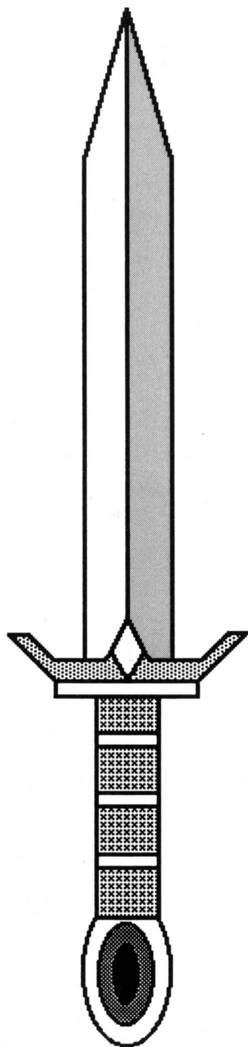
前線をはっている時がサイコー



world 4

ROUND TABLE TALK
TVゲームの未来形

対談／糸井重里［コピーライター］＋宮本茂［任天堂プロデューサー］＋いとうせいこう



―― まず最近の傾向としては、ハードの急速な進歩に伴ってゲームによりリアリティが求められるようになったということがあると思いますが、そのへんを入口にこれからのゲームの可能性などについてうかがっていきたいと思うんですが。

いとう うーん、最初はわりと宇宙船モノみたいなのが多かったから、たとえば動きにしても、速くても遅くてもまあ大丈夫だったわけですよね。それがキャラクターが多くなってきて、クマもいればイタチもいるってことになってくると、それぞれ動きに違いを出していかなくてはいけないわけだけど、そういう細かい動きなんかはプログラマーが直していくんですか？

宮本 そうですね。ディレクターがこうしてほしい、ああしてほしいって話をして、プログラマーが数字にしていくんです。

いとう そうすると、プログラマーは画面に出たキャラクターの動きを見て、「これ、なんかクマじゃないなあ」っていうよりは、数字を見ればわかる？

宮本 わかりますよ。でも、見た目の違いを出すということは、今は技術も上がってきたんで、そう苦労はないんですよ。というか、見た目で感じるというのはだれでも感じるんですよね。だからみんなが、「まあイタチはこれくらいかな」というのがわかるわけでしょ。それよりも、イタチとクマが出てきた場合にゲームになるかみたいなことのほうがね、わりと最初に必要なことなんですよ。

―― ビジュアルのリアリティではなくてゲームシステムのリアリティということですか。

宮本 つまり、アニメーションなら見せるもんでしょ。だから速く動きたいときには速く走らせればいいし、それに対して主人公は速く逃げればいいわけです。でもゲームにしてしまうと、その瞬間だけキャラクターが速くなることってできないですよね。だからそのあたりの作戦がいろいろあって、たとえば人物だと、今はのんびり歩いてるからって、気持ちよくきれいに歩くようにつくる。ところが逃げたいと思ってる時と、追いかけたいと思ってる時と、ゆっくり歩きたいと思ってる時とあるわけでしょ、気持ちが。そうすると、逃げたいと思う時に気持ちよくきれいに歩かれると、プレイヤーは頭にくるんですよ。

いとう 「のろのろしてんじゃない！」とか言ってね（笑）。

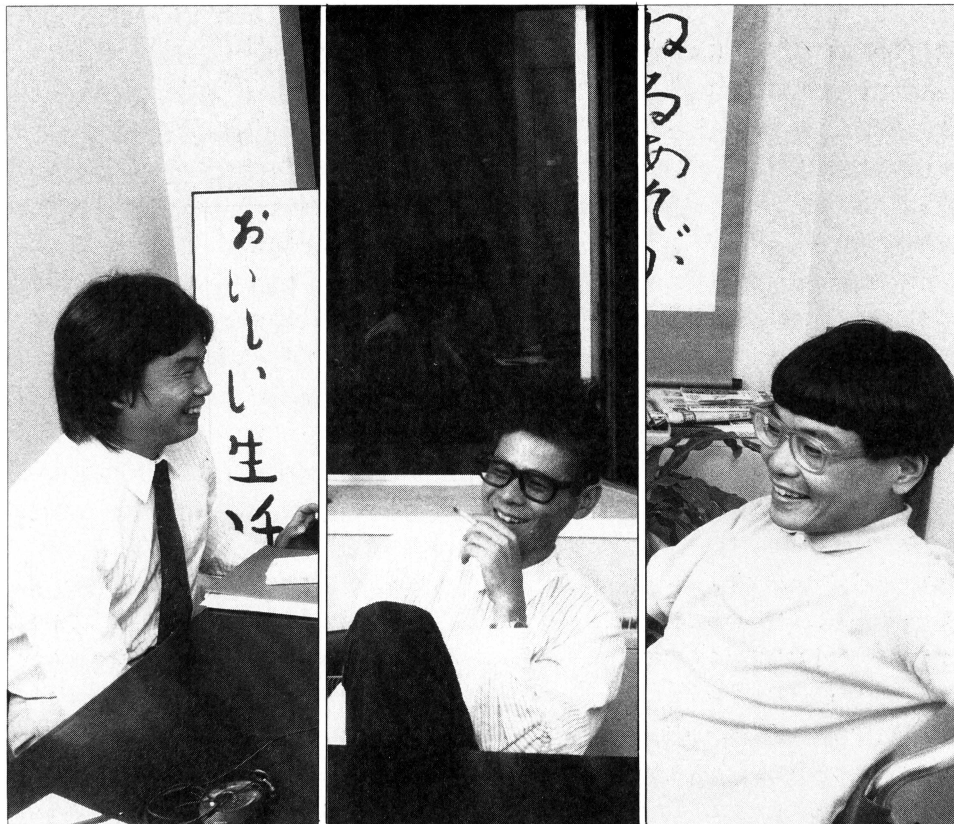
宮本 「オレも一生懸命やってんだから、おまえも一生懸命やれ」みたいなね（笑）。だから、一時アニメーションみたいなものが主流やとか言われて、動きのきれいなゲームがいくつか出てきたんですけど、ゲームとしてはほとんどダメだったようですね。

―― たとえばどんなゲームですか？

宮本 カラテのゲームなんかでも、すごくきれいにヌメヌメ動くんですよね。で、敵がヌメヌメ動いて、おもむろに刀を抜いて、というのを見てるぶんにはいいんですけど、自分はおもむろには抜きたくない。敵にはリアルを求めるけど、プレイヤーに関しては本人がリアルになってるわけやから、できるだけ気持ちに近いようにつくったげないと。だからプレイヤーの気持ちは、ボタンでちゃんと入力さしたげようみたいなことはありますね。

ありそうで、なさそうな世界の面白さ

―― 『マリオ』とか見てると空中で返ったりするでしょ。あれって実際にはあり得ないことなんだけど、やってて違和感がないんですよね。そのへんがすごいなと思うし、やっ



ぱりあれがゲームのリアリティなのかなと。

宮本　だから、あれはプレイヤーの感覚なんですよ。マリオの跳ぶ高さだって尋常じゃないでしょう。あれ、オリンピックに出たらすごいやつでしょう（笑）。もしマリオが人間ぐらいしか跳ばなかったら、自然の法則どおりでええと思うし、『ドンキーコング』の頃は、せいぜい身長ぐらいしか跳ばなかったんで、別によかったんですよ。でも身長の3倍も4倍も跳ぶと、それはもういわゆるリアルやないわけですから。

いとう　普通の人間と同じくらい跳んでれば、言ってみればリアリズム小説みたいな世界じゃないといけないんだけど、ある範囲をポッと超えたとたんに、超人的なことをしてもいいんだって、画面を見て急に人間が思うわけですよね。

宮本　そうなんでしょうね。『ドンキーコング』の時は、背よりちょっと高いところから落ちると死ぬんですよ。けど、実際にゲームをしてると、わずか2センチから落ちて死ぬというのは納得いかない（笑）。だから最近では、もう平気で跳び降りるようになっていますよね。昔からね、どういうゲームが面白いかっていうと、非現実的な日常、現実にすごくありそうでなさそうな世界っていうのがやっぱり面白い。それで、ゲームというのは結局全部ルールなんですけど、そのルールっていうのはプログラマーが決めるんです。だからその世界の中では、プログラマーは神様なわけですよ。で、神様はどんな世界をつくってもいいんですけど、納得のいかない世界に

はみんな入ってきてくれない。だから非現実的な日常というのは、みんなが納得するルールの中で変なことができるっていう、そんな感じですよね。ただ結局は、リアルやないとやっぱり納得してもらえないという部分もあって、リアルにならざるを得ないというのはありますね。

いとう　最低限のところはリアリティなんだけど、やることはちょっと変っていう。

宮本　それで、『トムとジェリー』とか、あの時代のマンガでやってることってほとんどそうなんですよ。だから『チャップリン』とか『トムとジェリー』とか、ああいう素材というのは、すごくぼくらの糧になってるんです。

いとう　見てるといっぱいヒントがあるわけだ。深いなあ。でもいまは、そういうありそうで現実にはないことの連続を、たくさんたくさんつくっていかないと、ひとつのゲームにはならないわけでしょう。

宮本　昔は1個でよかったんですけどねえ。

——　そうすると、ゲームでリアリティを追求することイコール、ゲームが現実をシミュレートすることではないと。

糸井　だからさ、絵がリアリズムになったときに、オレがバカ、バカって言ってたでしょ。あれだよ。そしたら、いずれはさ、似顔絵になんなきゃいけない。あれは自縄自縛ですよ。

宮本　なんかで言ってましたよね。リアリズムに行くことよりも、たとえば音がステレオになるとか、そういう変化を望んでいるわけで、完成度はもうみんな望んでないって。そのとおりやと思いますね。

いとう　どれだけ変なことができるかっていうね。だって現実音がしたってせんぜん面白くないですもんね。

糸井　ＰＣエンジンのＣＤロムでね、人間の声がするんだけど、しらけるよ。

いとう　感情移入ができなくなっちゃうんですよね、変な個性が出ちゃうから。

糸井　『ＭＯＴＨＥＲ』のフライングマンのセリフ、人間の声で聞いたらやだと思わない？

いとう　やだなあ。やっぱりみんな、各々勝手に、か弱い者の声で読み直してるからな。

宮本　主人公だって絶対青い目をしてるしね。あれ、頭の中では絶対日本人じゃないんですよ。

いとう　ところで、あの『ＭＯＴＨＥＲ』の色っていうのは、最初からああいうふうにイメージしてたんですか？

糸井　あれは提案されたんです、デザイナーに。「これとこれとあるんですけど」って言われてね、「自分ではどう思う？」って聞いたら、「ぼくはこれ、いいと思うんですけど」って。だいだいぼくの仕事のやり方って、本人に聞くわけ。そうやって平等に提示してるようだけど、絶対にひいきしてるわけだよ。だから本人がそう言うものは、「オレもそう思う」ってだいたい納得できる。関わってない人に言わせれば、中間色はどうのこうのとかあるかもしれないけれど、関わっている人がある熱情でやりたいって言ったものっていうのはやっぱり理由があんのよ、すごい理由がね。寝返りと同じようにね。

「寝返り」の必然性をゲームに活かす

——　寝返りですか？

糸井　そう。寝返りというのはものすごく理由のある行為だって、最近オレは力説してるわけ。人間は起きてる時も寝返りしてるわけ。

いとう　そうなの？

糸井　いま、してるこのポーズだって、寝返



りのひとつだよ。

いとう　ああ、そういう意味か。

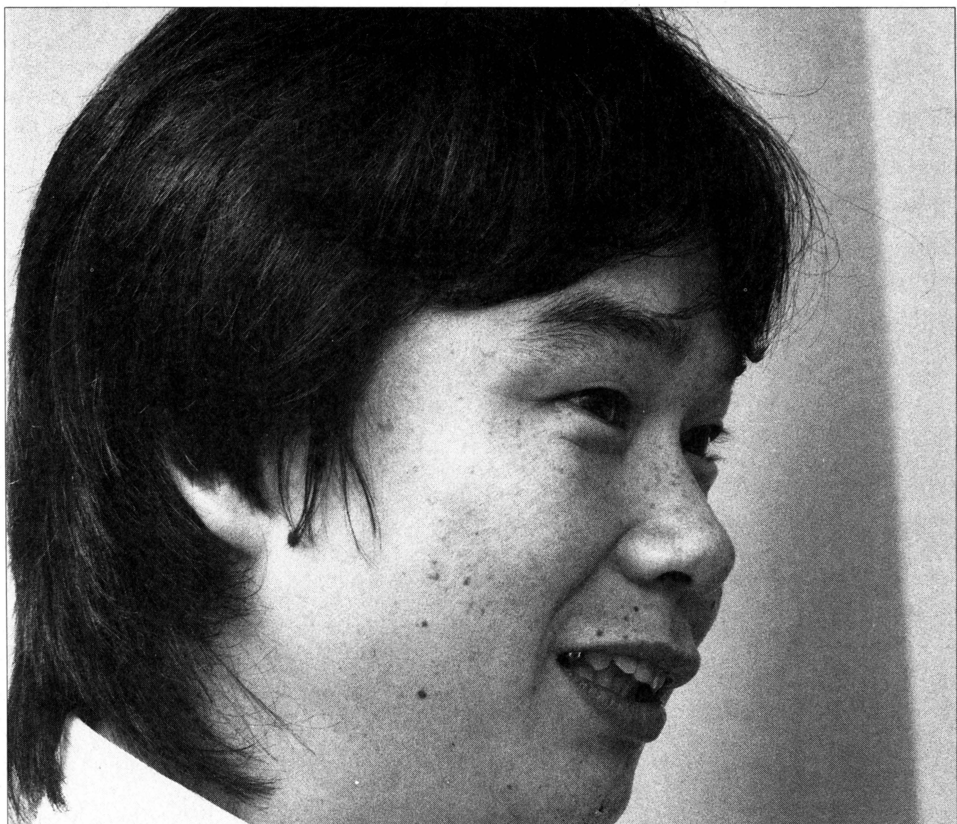
糸井　つまり、こういうかたちをする必然性が体にあるからこうやってるわけで、人に見られてる関係と自分の内的必然性のせめぎあいが、このかたちをつくってるわけだよ。で、そういうものをどれだけ活かしてあげるかっていうのが、ぼくはこれからのクリエイティブだと思う。

宮本　ははは、うまいこと言うなあ。

糸井　だから、これはどうしてもゆずれない、これが好きなんですっていうのは彼の寝返りなんだから、「いや、こうしなさい」って言ったら病気になるんですよ。で、それは見てる人にも愉快じゃない。オレね、この考えをゲームに活かしたいと思うんだけど、どうしていいかわかんないんだよなあ（笑）。

宮本　しかしゲームの世界でも、色数が使えるようになってきたりすると、どれもこれも同じ絵ではつまらないですよね。ただのリアルな絵では。だからイラストレーションみたいな感覚で、全体をこういうタッチで仕上げるみたいなことが出てくるでしょ。音楽でも絵でも、やっぱり世界観があるやつって楽しいですからね。そうすると、やっぱり描き手が大事なんですよ。

糸井　でも、グラフィックデザインの世界だけでも、ほんとにいいイラストレーターなんかは足りないわけでしょう。なのにテレビゲームのほうでそんなに欲が出てきちゃったらどうなるんだろう。情報産業で働く人の数がほんとに足りないね、まだ。



宮本　足りないですねえ。

糸井　『MOTHER』ではギーグがね、ほんとはもっと練れたかもしれないんだけど、いっちゃったなあ。

宮本　やりたかったですね、最後にもう1回ね。

糸井　あれ、最終的には暗黒舞踊のかたちっていうのを指示したんだよね。すっごく弱くて、本人がそこにいたら、もうちょっとやっただけで倒れちゃいそうで、不気味で美しい……こーれは、できないよね（笑）。

いとお　むずかしいね、それは（笑）。

糸井　弱い者の恐ろしさっていうのを描きたかったの。だけどねえ、むずかしかったぜえ。

宮本　ただ、それとは別にね、稚拙やからええという部分はいっぱいありますよねえ。たとえば英語って、ぼくらすごいコンプレックスあるんですけどね。映画とか意味わかんないでしょ、みんな。で、字幕で読んで勝手にイメージしてるでしょ。それってある意味で幸せですからね。ヒーローはよりヒーローに近づいていくし。

糸井　言葉がわかんないぶん、遠いってことがまだ確保されてるよね。ラップなんかその最たるもんじゃない（笑）。

いとう　そうだ、そうだ。

宮本　ぼくなんかもブルーグラスとかに偏向的な趣味あるでしょ。あれなんかでも、仕事にあぶれて、嫁さんに逃げられてみたいな、すっごい悲惨な歌が多いんですよね。それをぼくら、ワイワイ言うて聴いてますもん（笑）。

―― リアルということでは、いとうさんの『ノーライフキング』も、いまある現実に対して“もうひとつのリアル”みたいなものをテーマにしていたと思うんですけど、あれを読むと新しい世代には新しいリアルがあるのかなって気がするんですよね。

糸井 ぼくなんかは、“もうひとつのリアル”に手が届かないっていう自分の体つきがあるわけよ。自分の歳とか経験からすると、“もうひとつのリアル”って、もうオレにはない。はっきり言って届かないわけ、ぜんぜん。で、そこんところで、でもゲームは面白いっていうんで始めてるでしょ。その違いは『MOTHER』にもずいぶん出てるんじゃないかなあ。いとう君なんかぎりぎりよね。わかろうとしてるけども、ほんとは違うよね。

いとう 本当は体つきがね（笑）。まあ、いまゲームにのめり込んでるやつらも、ほんとはちゃんと体つきがあるやつなんだろうけど、世間はそうじゃないやつにしたがるからね。

宮本 あるんですか？ “もうひとつのリアル”というのは。

いとう 実際ゲームやってたら、ゲームやってる自分を意識してないわけないですもんね。ゲームなんだってことを跳び超えるってことは、まああり得ないでしょ。

糸井 仕掛けとしてはさ、映画の方がよっぽど高度ですからねえ。

いとう そうそう、すごいあれは変。世間が“ブラウン管の向こう側に行っちゃう”というイメージだけを信じちゃうのはね。

宮本 ぼくらは擬似体験ですよとか言ってゲームをつくってますよね。で、プレイヤーが、その擬似体験にのめり込んでくれてるのはわかるけど、一応ゲームということはわかってやってるんだし、それを現実と倒錯を起こしてくるなんて言い方は、すごいナメた言い方ですよね。

いとう そうそう。そんな気分になってたらバグなんて見つけないよね。ゲームだからバグ見つけてやろうと思ってるわけでしょ。

宮本 『ノーライフキング』が面白かったのも、子供をナメてないでしょ。大人の描く子供ってすごく素直で、だまされやすくて、純情なこと考えてて……そうやないですよねえ。けっこう悪いことも知ってるし、それなりに戦略があって動いてるし。そういうのをバカにしちゃあいけないですよ。

「おたく」の世界と「おとく」の発想

糸井 だから小さい大人なんだよね。背丈も足りない、頭も足りない大人。でも、足りないなりにけっこうやるんだよね。

いとう そうなんだよね。

糸井 ただ、いわゆるゲーセンゲームというのはホモ雑誌に近いノリがあって、ある閉ざされた世界で競い合ってる。他人にはわかんない世界で、わかり合ってる同士が少なく少なくなってって集まるわけでしょ。同心円を狭くしてるみたいなね。だから、今回ぼくがやったのがアレじゃない方向だというのは、ほんと重要なことだと思うもん。

――いわゆる“おたく”的な世界ですね。

糸井 そのノリとしてはね、ちょっと違う話だけど、ゲームの設定として、たとえばあるアイテムを持ったらものすごく強くなるとするじゃない。もうゲームがダメになっちゃうほど強くなる。ゲーム雑誌なんか見てるとそういうアイテムを“おとく”って言ったりするんだよね。つまり“いい”って発想なんだなあ。こんなもん出されちゃったら、ゲームになんないじゃないってふうには思わない。自

分を有利にしてくれるものに対しては、すごくよく思えるというのは、あれはちょっとイキかかってるよね。
宮本　それはプレイヤーになりきって楽しむんではなくて、攻略のほうが目的なんですよ。
糸井　だから「勝った！」って思いたいんだろうな。
宮本　3日で終わったとかね。
糸井　ゲームで速さを自慢するっていうのは病気だね、やっぱり。
宮本　まあゲーマーだったら、それは商売だから。
糸井　そうなんだろうけど、あんまり喜んで発言させたくないね、ああいうのって。寂しいタイプよ、それって。
いとう　貧しいよね。
――　レベルいくつで終わったとかって、教習所みたいですよね。
糸井　まったく教習所だよ。あれはいやなことをする時に自慢することだよな（笑）。
いとう　“にげる”ばっかり選んだりするやついるもんね。
糸井　ワープの連続でエンディングまで行くやつとかね。なんで買ったんだろうって思うよ。役に立たないマジックみたいなものも使ってみたいじゃない。
いとう　うん。あれって本の後書きだけ読むようなもんだもんね。
糸井　それを新しいリアルのほうには入れたくないような気もするんだけど。
いとう　うん。それは逆に、しごく現実的な人だもんね。

しなくてもいいことをする楽しみ

――　要するに問題は、TVゲームがどうなっていけばうれしいかってことですよね。
いとう　うん。現状ではどんな傾向のゲームが売れてるんですか？
宮本　そうですねえ……よくわかんないですねえ。あんまり言うとまずいし（笑）。いやね、すごくうがった見方をしたら、売れ筋というのはけっこうファッションで動いてたでしょ。ゲームってもっとスタンダードな世界があって、そこで遊んでるぶんには遊んでる人の層も遊び方もそんなに変わらないんですけど、盛り上がった頂点を見て何が売れてるとか言うでしょ。これはファッションなんでわからないですよねえ。
いとう　ああ、そうか。ほんとはそれぞれのジャンルにきちんとファンがついてて、地道に地道にやってる部分があるわけですね。
宮本　だから、いまのところまだ、同じ程度の面白さならＲＰＧみたいにお話を持ってて、世界が広がっててみたいな、わりと大がかりなものと、長時間かかって遊ぶタイプのものが売れてるんですけども、ぼくは短時間で終わるゲームのほうが好きなんですよね。そのほうがたくさんの人が遊んでくれる可能性が高いと思うんですよ。長時間遊ぶゲームが売れてるといわれてるから、みんな“長時間”のほうばかり目が向いている。だから『テトリス』みたいなのに、フッとやられるんですよね。
いとう　なるほどね。
糸井　『ファミコン通信』に聞いたら、今年20万本売れたソフトはまだないんだってね。
――　とりあえず出尽くしたって感じで、買いたいソフトってほんとに少ないですもん。
糸井　過渡期なんでしょうね。ある意味では大きくため息をついてる時期みたいな気がするね。だから、アドベンチャーゲームとかス

ポーツゲームとかシューティングゲームとか、いくつかジャンルがあるじゃない。あれがシステムのいちばんの根幹で、もうひとつがほしいんだっていうのが、いますごくあるわけよ。
―― でもいまの方向って、シューティングとロールプレイングを組み合わせて、みたいなことになってて、あれはなんかねえって気がしません？
宮本 システムとシステムをくっつけたら、もっとすごいシステムになるやろうみたいな発想でしょ。そいういうとこにもあるんでしょうけどね、いいものは。けど、そういうことばっかりやりたくないというのがね。
糸井 だけど1から鍛えていくのって、大変なんだよね。新体操だって体操があったからとかさあ、そういうことなんだよね。
いとう なにかないのかなあ。どうしても考えちゃうけど。
宮本 いや、まだまだあると思うんですよ。なにか入力しておいて、ひと月後に見てみると、とんでもないもんになってるとか。そういうゲームってないでしょう。あと、たとえば、いま団地で犬や猫が飼えないとかありますねえ。けど、犬や猫を飼う楽しみにこだわってる人がゲームをつくって、その楽しみがゲームの中に出てくれば、それは犬や猫を飼うのが流行ってるのと同じように流行ると思うんですよ。その上シミュレーションやからね、気の毒やけど死んでもうたりもできるといった遊びが、そこに盛り込めますよねえ。
糸井 あと、ちょっとていねいにするだけでずいぶん違うみたいなことってあって、マリオは水の中に落っこちると泳ぐでしょ。そういう用意はしてあるわけですよ。でも落っこちちゃうと終わっちゃうゲームのほうが多いんですよ。この違いは大変な違いなんだよね。だから、そういうことがもっとすごく要求されてるんですよね。
宮本 だからゲームっていま、100円のコインオペレートやってた時代からできてきた遊び方の様式やと思うんですよ。で、同じものを同じ様式の中でやろうとするから、もうがんじがらめで先がないみたいに見えるんですけども、スタート地点を違うところから始めたら、まだまだその同じ様式を使えるんです。たとえば地球上でアクションゲームをつくろうとしてるから問題なんで、重力がもしこうやったらとか、大気が2種類あってとか、同じ様式でもそういうことを考え始めると、つくってる途中にとんでもないもんが出てくるかもわからんですよ、すごい面白いことが。アメリカなんかでも、そういうことをする人がいっぱいいるから新しいものが出てくるし……。
―― アメリカなんかはコントローラーにしても変なものがいっぱい出てますよねえ。
宮本 そうそう。ボリュームとかトラックボールとかマウスとか、そういう入力関係が変わってくると、また可能性ありますね。
―― こんなもん使ってなにが面白いんだろう、みたいなものもありますけどね（笑)。
宮本 そのゲームひとつを遊ぶのに、そんだけのコントローラーを買って価値があるかどうかというあたりが、その先に広がるかどうかにかかってくるのでね。だから、ぜんぜん閉じてはいないと思うんですよねえ。売れ筋とか流行りとか、そういうものは閉じたように見えるだけで、別に閉じてないと思うんですけどね。
―― 糸井さんは今回『MOTHER』をおつくりになって、いままでのゲームじゃないゲームみたいな部分を意識されましたか？ たとえば同じロールプレイングにしても、いままでの定石みたいなものを全部はずしていくんだっていうような……。

糸井　いや、そんなことはぜんぜん思ってない。はずしたことがはずしたってだけで自慢になっちゃうようなことじゃ面白くないでしょ。ぼくは要するに自分用につくってるわけだから、こういうふうに動いてくれたらいいなってね。基本的なロールプレイングのスタイルってそんなに変わらないですから。ただ余計なこともたくさんやるとか、“おたく”からはクレームがつくようなことをあえてやってるというのはありますよね。で、こっちが正しいんだ、みたいなこと言ってたけど、自信がなかったんだよね、実は（笑）。

——　そのへんが、いままでのロールプレイングとちょっと感触が違うという。

糸井　つくった人はね、お客がひょっとしてつくり手を超えるんじゃないかって楽しみを持ってるんですよ。で、同時に超えたと思わせるぞって悪意を持ってるわけだよね。それは小説だってそうさ。「ここは浪花節なんですけどね」って言ったものの、けっこう本気で書いてたりとかさ（笑）。つまり全部一緒につくるものじゃない。そこんところが、ゲームでは、これから育っていく部分じゃないかと思うんですよね。そういう意味でぼくが『MOTHER』を出してみてうれしかったのは、やり残しが多いことなんだよ、みんな。

——　やり残しても終わるんですか？

糸井　終わるんです。

宮本　そこがちょっと違うんですね、このゲームは。ふつうは終わらないようにしなきゃいけないんですけどね。

糸井　つまり鍵と鍵穴の関係を１対１対応でつくっていけば、いちばん理にかなったゲームになるわけですよ。でもそれをしなかったせいで、わやくちゃになったけど、なんか別のものが出できたかもしれない。やっぱりね、しなくてもいいことが入ってるゲームって、そんなにはないんですよ。

宮本　それはフィールドソフトとかパフォーマンスソフトとか呼んでるんですけど、『マリオ』なんかもそうですね。で、プログラマーとかゲーマーの人とかに見せると「敵がこんなことしたってクリアする時には見えないですよ」とか言われるんですけど、「それはええんや。中には立ち止まって見てくれる人もある」とか言ってますけどね（笑）。

糸井　つまり珍客がいるんだよね。

宮本　自分でもいいんですよ、それは。踊らせてみようかなってやって、「あっ、踊ってる、踊ってる」って見てるのも楽しいでしょ。攻略以外にも、楽しいこといっぱいありますからね。

糸井　『マリオ』の“かえるスーツ”なんてなんの意味もない（笑）。

宮本　地上に上がってぴょこぴょこはねるだけのスーツ。強引にねじ込んだんですけどね（笑）。

糸井　だからあれは、マニアに言わせると“おそん”なアイテムなんだよ。で、「かえるスーツをとるな」って書いちゃうわけ。だけどオレたちは好きなんだよ、かえるスーツ（笑）。

いとう　優しいんだなあ、宮本さんって。

糸井　宮本さんはね、だから子供と遊ぶの好きなの。

いとう　そうだろうね、きっと。おどけた顔して見せたりね、そういうことが好きなんだ。

糸井　そういう意味じゃ、厳しい人だよ。

宮本　厳しいですか？

糸井　うん。だから、徹底的に遊ぶ場をつくるために厳しいでしょ。

人はゴールのないゲームに耐え得るか

宮本　いやあ、だからね、いま走ってる方向は、ぼくは正しいと思いますよ。ゲームってシステムでしょ。で、ＲＰＧのシステムというのは一応擬似体験と言ってますけど、実際には主人公がどんどん成長していって、自分がとんでもないと思ってたとこまでいってしまうことが楽しいとか、お金を払ってものを買ってみたいなことが楽しいとか、楽しいことがいっぱいあったんですよね。で、そこにあとからお話を乗せたんですよ。だから一本道でよかったんです。

糸井　うん、昔はね。

宮本　けど、もうそれはクルマがあるのは当たり前みたいに、楽しいのが当たり前になったんでしょうね。で、そこで今度はお話がついたわけやけど、そこにどんなドラマがあるかということは、そこにどんなフィールドをつくっていくかということなんですよ。

——　それが、さっきおっしゃってたフィールドソフトという意味なんですね。

宮本　ええ。それで問題なのは、フィールドにすると、もしこうしたらというフォローをいっぱいせなあかんですよね。それをいままでの一本道のゲームと同じメモリーでつくった場合に、プレイヤーがなにを言うかといえば、同じ値段出して短かったって言うんです。世界が広がってるのやから物理的には一緒なんですけど、遊んでる感覚として時間的に短かったってね。

糸井　ぼくは『ＭＯＴＨＥＲ』でやたらとＹＥＳ．ＮＯを使ったけども、あれもＹＥＳとＮＯを両方やるって前提でやってますよね。だから、ＮＯのぶんを入れとくために使っちゃったメモリーってのは、一本道の長さを削っちゃった部分なんですよ。

宮本　コンピュータのよさって、やり直しがきくことでしょ。実際は人生やり直しがきかへんでしょ。でもゲームでやり直しがきかないと悲惨ですからね。やり直しがきいたほうが悲惨やないみたいなことって、面白いですよね。

——　何度でも死ねるという。

宮本　死んだことにしようという。結局、ＹＥＳであればＮＯは見れないというのが現実の世界でしょ。けど、ＹＥＳもＮＯも見てみたいというのが遊びなんですよね。だから、それが遊びの間はしょうがないんです。ＹＥＳしか見れないというのが遊びやと思うてもらえたらいいんでしょうけど、いまは「死んだことにしとこうな」というのが遊びで、死んだやつはまた１からが当たり前というふうにやると、ゲームとしてはそこまで厳しい世界で遊びたくないというふうになってるし。だから同じメモリーサイズでやるんならば、ＲＰＧはシナリオがどんどん複雑になるというよりは、家が５軒だけあって、その５軒の近所づきあいが、とめどもなく深いとかね。そういうベクトルでものをつくる人がいっぱい出てきたら面白いですよね。商品が何百出てきても、それなりにどれも面白いですよね。

糸井　一本道にすれば、いっくらでも長くできるんだけどね。

宮本　それを一本道にしてないわけですよね。だから長く遊んでくれれば、そんな短かったとか思わへんはずやねんけど。まあメモリー量の問題はいずれ解決するかもわからへんし、もっと賢いコンピュータ、理屈の合わないところは整理してくれるインタープリターみたいなものがあれば、コンピュータがやってくれるわけでしょ。シナリオバグは正してくれるとか。そうなってきたら、また次のステップへ行きますよ。そこにすごい期待してます。

いとう　そっか。それが次の時代のゲームなんだ。

宮本　最近マッキントッシュでハイパーカー

ドっていうシステムがあって、絵本みたいなことがいっぱいできるシステムなんです。クリエイターがシナリオを放り込んでいけば、どんどんつくっていけるみたいなシステムでね。それに『マンホール』ってゲームがあるんです。マンホールの中にスッと入っていくと、『不思議の国のアリス』とか『ワンダーランド』みたいな超現実的な世界があって、ある部屋にいくとドラゴンがいて自分の炎でクッキーを焼いてくれたり、また別の部屋に入るとうさぎがテレビを見てて、こっちのリモコンでチャンネルが変えられてそのテレビにいろんな絵か映ったり、そういうことをやりながら、ただあっちこっちを見て回るだけのゲームなんです。

糸井　それはいいなあ。

宮本　絵本ってパラパラめくって見てると楽しいでしょ。それで、絵本ぐらい何度も読んでもらえるものってないんですよね。子供って同じ絵本を２年でも３年でもめくってるんですよ。それがね、ハイパーカードだと、けっこうリアルなアニメーションなんかを使いながら、絵本の600ページとか800ページ分のメモリーが入るんです。だからコンピュータのなんだろうけど、まったくゴールのないゲームは、たぶんほかしたままになっちゃうと思うんだよね。

——　目的のない旅なんて、そうそうできるもんじゃないですからね。たとえば夕陽がきれいだからそこへ行こうとか、なにか目的がないと。もちろん、その旅の楽しさというのは夕陽がすべてじゃないんですけどね。

いとう　そうそう。でも一応カタルシスとして夕陽を設定しといて、本当は夕陽以外のことも楽しんでるという。そういうことがゲームでもできるといいのかなって思うな。

宮本　おおまかな目的を感じながらそこが楽しいっていうのが、いちばんむずかしいんですけどねえ。でもいま、ゴールへ行くということがひとつの目的になってきて、それがもうピークになったでしょう。で、ただゴールへ行くことだけなのかなあって思ってるところに、また『テトリス』みたいなゲームゲームしたものが出てきたりして……。だから、これからのゲームの定義というのが、ちょっと変わってくると思いますよ。アーケードゲームの頃からは明らかに変わったわけですから、そこからもう一歩。そこはぼくら、すごい期待す

ゲームじゃないコンピュータの遊び方

これからの使われ方としてね、そういう世界ってあるんですよね。とても本でやってたんでは追いつかへんけども、こんなサイズで遊べるという。これ、楽しいですね。

糸井　旅行ですね、それ。ちっちゃな旅行。

いとう　うん、旅行がいちばん近いかもしんないね。

糸井　ネバーエンディング・ストーリーだな。

いとう　あとは、そういうゴールのないゲームにやる人がどれくらい耐えるのかってことるところで、「楽しければゲームや」みたいなのがいいですねえ。

——　コンピュータもさわってて楽しければ、なんでもいいと。

宮本　たとえばハイパーカードだと、どこかの美術館とか見て回れるんです。実際に入口で案内状もらって、廊下もちゃんと歩いて、ずーっと見て回れる。離れて５～６枚見てから近くに寄って見るとか、もっと寄ってテクスチャーまで見てみようとか、そういうことができるんですよね。



いとう　『ブレードランナー』のあの機械みたいなやつだ。シュッシュッシュッシュって。楽しいもんねえ、ああいうの。でも、そうやって筋がどんどん進まなくても楽しめるようになるには、やっぱり受け手の側に時間がかかるのかなあ。

宮本　ゲームのほうから頭ができあがってきてるのでねえ。本とか別のメディアにと思って使い出すと、面白いと思うんですけどね。

いとう　じゃあ最初は反動的に、思いっきり本だってふれこみで、本にしちゃえばいいんだ。それで慣らしちゃってゲームのほうに寄せてけばいいんじゃない。

糸井　いったんなにかをあきらめさせないかぎりダメだよね。うなぎ食いたい、うなぎ食いたいってやつにステーキ与えても、魚に似てないって怒る。そういうふうなことってあるんだろうなあ。

いとう　いまゲームでやるとしたら、博物学教授みたいな設定にして、どのくらい虫のことを調べたから学位がちょっともらえたとかしないと、なかなかやんないんだろうな。

糸井　しかし、荒俣宏なんて人を見てると、このことかなあって思ってずーっと追求しているかと思うと、ぜんぜん違う要素のものがポンと出てきてさ。「一方その頃」みたいな感じで、彼の中でつながってるってわかるじゃない。みんなが荒俣宏になるのが、いちばん面白いんだよね。マニエリスム的にガーッと掘り下げていくのと同時に、意表をつく文脈で違うお料理が出てくるでしょ。あの面白さっていうのは、やっぱりコンピュータ向きだと思

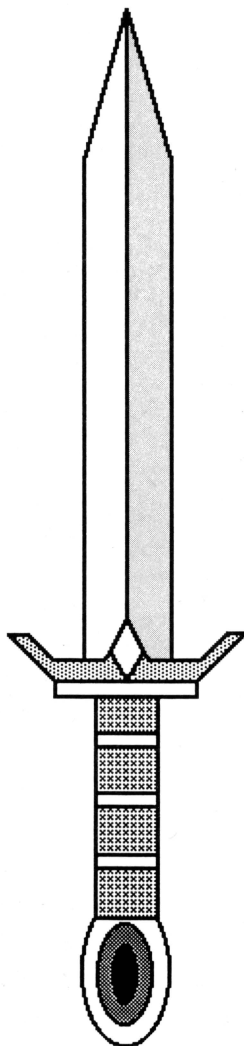
うねえ。
宮本　だから、そろそろゲームって考えなくてもええと思うんですけどねえ。ゲームというのが、いまメジャーやから目を向けられやすいんで、別にコンピュータとテレビがあるということしか考えなかったらええと思うんです。『テトリス』とＲＰＧを並べて「あっちにやられた」とか、そういう世界やないと思うんですよ。
いとう　ゲームじゃないゲームを考えたらすごいんだ。ゲームをはずしたゲーム……。
宮本　そうですね。通信なんかで、通信量に問題がなくて、どの家庭にもあれば、たとえばレーシングゲームでもいいんですよ。登録して置いとくと、「1週間後の何月何日何時スタートで登録されました」って出てきて、待ってるんです、家で。それでまず予選があって、50台でわーっと走って、予選結果が出てきて。で、今度は全国で26台で走るんですよ。そうすると「こいつに負けた！」とか言って新しい友達ができるでしょ。そしたら今度は、そういう友達と申し合わせてレースを設定して、「おまえ、何月の関東選手権出ろよ」とか言ってね（笑）。
いとう　「待ってろよ」って（笑）。
宮本　そうやると遊びをコンパクトにできるし、これはゲームを使ってやってるんですけど、別にゲームじゃないですから。でも、コンピュータの遊びでしょ。
糸井　ちょっと、そういうふうなことでいうと楽しみですねえ。
宮本　これ、ゲームセンターでやったらいいと思うんですよね。
糸井　ゲームセンターはいいねえ、ブースつくってさ。
宮本　全国で1000軒やそこらあるんでしょ。で、北海道のスターダストのだれそれとか、全国のリスト見て「こいつ一度顔見てみたい」とか、そんなふうになると楽しいでしょ（笑）。
糸井　『ノーライフキング』でも、そういうのあったよね。北海道のやつとさ。
いとう　あっ、そういうものだ。
宮本　そうですね。だからもう、ゲームやというよりはエンタテイメントやと思い出したら楽しいと思うんです。逆に言えば面白い映画も面白い本もゲームやと。インタラクティブなメディアはコンピュータだけやというとこでね、たれ流しに対してコンピュータのエンタテイメントがある。で、そん中にゲームもあると。
糸井　うん。
宮本　ポルノビデオでもエスカレートしていくとグロに行ってしまう。ゲームの世界でも隠しネタなんかは、もうほとんどグロの世界なんですよ。なんかもう、ふつうの常識で測ってないですよね。これでは飽きたから、もっと刺激の強いものをってことだけでしょ。だからもう、やっぱり突き当たってるんですよ。グロに走るしかないところから、やっぱり新しい使い方を考えないと。
いとう　健全にね。
宮本　まあ、遊んでくれる人がいて、ずーっとつくり続けてれば、まだまだ新しいものは出てきますよ。いいのがなければ別に探してまでやる必要はないし、家にコンピュータとテレビがあれば、いいのが出た時にいつでも戻ってきたらええわけで、ずっといてくれとも言わないし、とかいうと偉そうかわからへんけど（笑）。いや、そんなもんちゃうかなあと思って。
――　なんだかんだ言っても、毎日100万台のファミコンが稼働してるそうですしね。
宮本　うん、この本を買うような人たちがずっといてくれたらまだまだ楽しみですよ（笑）。
いとう　いやいやまったく（笑）。

world 5

◉

TV GAME DICTIONALY
ゲーマー辞典

コンピュータ音痴のためのTVゲーム用語





アーケードゲーム

ゲームセンターに置いてあるゲーム全般のこと。パソコンゲーム、TVホビーゲームのような、大きなカテゴリーのひとつである。ファミコンやパソコンなどと異なり、ハードウェアの性能をそのつど拡張していくことが可能なので、映像的にも音響的にも、あっと驚くようなゲームを作ることができる。最近は、筐体自体が揺れ動く「体感ゲーム」が増えてきている。

アイコン

画面上に表示されるメニューや、コマンドをグラフィック化したもの。ゲームではメニューやアイテムの場合が多い。パソコンではメニューやコマンドの場合が多く、大抵の場合はマウスで実行を指示する。完全に記号化されているものも多く、一目見て解るのはいいが意味を知らないと何が何だか意味不明になってしまうという欠点もある。通常は文字とグラフィックの両方で表示される。

IC

集積回路（Integrated Circuit）の事。回路をできる限り小型化し密集させた結果、大きさは5ミリ四方程度にまとまっている。基本としてはトランジスタがいくつも入ったチップと言える。これをさらに集積して、機能アップしたものがLSIだ。

アイテム

ゲームに登場するさまざまな道具のこと。武器と防具以外のものは、たいていこのアイテムに分類される。ほとんどのアイテムは、使うことによって特殊な効果を発揮し、その効果によって、「パワーアップアイテム」「回復アイテム」「呪われアイテム」「役立たずアイテム」などに細かく分類される。

アクションゲーム

キャラクターの動きの面白さ、操作の面白さに重点を置いたゲーム。とんだり跳ねたり、敵と戦ったり、トラップにひっかかったり……、画面狭しと動きまわるキャラクターを見ているだけで楽しくなるゲームが多い。「スーパーマリオブラザース」が代表的作品である。また、シューティング、格闘などのハッキリした特徴のないゲームを、とりあえず「アクションゲーム」に分類してしまうケースも少なくない。許容範囲の広いゲームジャンルといえる。

当たり判定

敵の攻撃が命中したかどうかチェックすること。「当たり判定が厳しい」とは、主人公キャラクターのほとんど全体に当たり判定があり、敵の攻撃が当たりやすいことを表わし、「当たり判定が甘い」とは、当たり判定部分が小さく、ちょっとくらい敵の弾がかすっても、主人公はやられないことを表わす。

アドベンチャーゲーム

もともとは、宝物を探し出すため、仕掛けられたワナやナゾに挑戦する、ナゾ解き主体のゲームのことだったが、最近は、ナゾ解きにからむストーリーが重要視されるようになり、サスペンスタッチのストーリーを楽しむ、物語主体のゲームになりつつある。「AVG」と略される。

アルゴリズム

プログラムを組む上での一般的な考え方とか、解答へ至るための一連の手続きをいう。このアルゴリズムがしっかりしていないプログラムは効率も悪く、そんなプログラムで成立っているゲームは非常に面白くない。反対にいえば「面白くないゲームはアルゴリズムが悪い」ということになる。さあ、君も今日からクソゲーなんて下品な言葉を使わずに「うーん、アルゴリズムが良くないねえ」などと、意味不明の言葉を呟こう！

安全地帯

シューティングゲームやアクションゲームで、その位置にいれば、絶対に敵の攻撃が当たらない場所のことをこう呼ぶ。略して「安地」（あんち、と読む）と言う。敵の攻撃がどんなに厳しく、弾丸が雨アラレのように降ってこようとも、たいてい1ヵ所は安全地帯があるもので、上級ゲーマーほどこの安全地帯を発見する目が優れている。

EP-ROM

データを消してプログラムの書込みが可能なので、P-ROMという種類に分類される。P-ROMとはプログラマブル（Programmable）ROMの略で、プログラムを書込み可能なROMということだ。プログラムを消去するには紫外線を、LSIにある窓にあてて行なう。EPとはイレース・プログラマブル（Erasable Programmable）の略。紫外線でプログラムが消えてしまう所なぞ吸血鬼のようだが、決してドラキュラROMとは言わない。

ウィンドウ

キャラクターのコンディションや、会話メッセージなどを表示するための空間（画面上の一部分）のこと。画面上に「窓」が開いているように見えることから、このように呼ばれている。あらかじめ固定位置に表示されている場合もあれば、スイッチを押すと、画面の一部がウィンドウに切りかわる場合もある。また、画面上にいくつもウィンドウが開くものを、マルチウィンドウと呼ぶ。

裏ワザ

①正規の攻略法とは異なる、邪道とも見受けられる攻略テクニック。プログラムのバグなどを逆手にとった、思いがけない（とんでもない）方法でゲームをクリアしてしまうことを「裏ワザを使う」と言う。②無敵コマンド、サウンドテストなど、ゲーム内容以外に付加された機能を使うための操作方法のこと。

AI

人工知能（Artificial Intelligence）の略で、現在非常にはやっている研究分野だ。AIには2種類あって、一つは人間の活動を機械に実行させようとする研究と、もう一つは人間の思考の構造を解明しようとする研究だ。ゲームにも数多くの研究結果が反映されているが、中にはうそっぱちのものもある。だがAIがシミュレーションゲームなどに反映されれば、数段面白くなるだろう。

液晶モニタ

液晶を利用したモニタの事をいう。最近ではゲームボーイが液晶モニタを搭載して登場した。パソコンではラップトップタイプのパソコンが多く採用している。「液晶」の言葉通り、結晶体に電流を流して、偏光度をかえて黒い部分と白い部分を表示する。スピードが若干遅いのと、見る角度によっては見えにくくなるのが欠点。一方、フラットなディスプレイとして利用でき、消費電力が少ないというメリットがある。

S-RAM

Sはスタティック（Static）の略で、通常スタティックRAMと呼ばれている。自由に読み出し・書き込みが可能だが、結構電力を消費するのが欠点だ。従って容量が小さくてもいい場合に利用される。D-RAMと違い、次の情報が来るまで記憶は保持されているので、静かな（Static）RAMと呼ばれる。

LSI

大規模集積回路（Large Scale Integration）の事で、ICに輪をかけて回路を集積したものだ。電卓や家庭電化製品に多く利用され、ICに取って変り、さまざまな仕事をこなしている。ICと「トランジスタ何個分か？」という比較をした場合は、約10倍から100倍という結果が出る。ゲームマシンやパソコンには無くてはならないものだ。

エンディング

ゲームが終了したときに表示されるデモンストレーションのこと。スタッフロールなどが表示される場合が多い。最近は、最後まで遊んでくれたプレイヤーの労をねぎらう意味もあってか、映画のように見ごたえのあるエンディングが増えてきている。

おいしい

たいした苦労もしていないのに、いい思いができることを表わす。たとえば、「簡単に倒せるのに、お金や経験値がガッポリ手に入る敵キャラ」のことを「おいしい敵キャラ」、「タダでもらえるのに、とても役に立つアイテム」のことを「おいしいアイテム」というような具合である。

【カ】

カウンターストップ

得点表示用のカウンターが止まってしまうこと。といっても、故障で止まるわけではなく、カウンターに表示しきれないほどの高得点を出したためにカウンターが振り切れて、止まってしまうことである。たとえば、8ケタの得点カウンターをストップさせるには、「1億点」を出さなければならないわけで、かなりの腕前がなければ、カウンターを止めることはできない。カウンターストップは、ゲーマーにとって勲章のようなものだと言えるだろう。

格闘ゲーム

格闘技をテーマにしたゲーム。プロレス、ボクシング、空手、ケンカなど、取り上げられる格闘技もさまざま。相手を殴ったり、蹴とばしたりすると、日頃のウサも晴れるというものである(?)。

隠れキャラ

何もないところに弾を撃ち込んだりすると、突如として姿を現すキャラクターのこと。通常は隠れていて見えないことから、こう呼ばれている。はじめは、作り手側のお遊びとして用意されていたが、そのうちに、隠れキャラを探し出すことが目的のゲームまで登場するようになった。

カスタムチップ

規格品ではなく、最初から設計されたチップの事をいう。ただこの意味ではチップのほとんどがカスタムチップという事になってしまうので、カスタムチップといった場合は「かなり特殊なチップ」と考えた方がいいだろう。現在ではカスタムチップ（LSI）のほとんどがゲート・アレイという方式で作成されている。

カタい

キャラクターの耐久力が高いことを表す言葉。「スペースインベーダー」など、古いゲームの敵キャラは、弾を1発命中させればやっつけることができたが、最近のゲームの敵キャラは、「これでもか！」といわんばかりに、何発も撃ち込まないと破壊できないものが多い。このように、なかなか倒すことができない敵キャラのことを「カタい敵」と呼ぶのである。

基盤

チップなどが並んでいる板状のパーツの集合体。通常はボードという。部品をまとめやすくし、配線コードを少なくするために基盤裏にはプリント配線が施されている。プリント配線は、全面に塗ってあった銅の被膜を必要な部分を残して腐食させることで得られる。さらに配線部分には穴をあけてICやLSIなどの部品を埋め込んでいく。こうしておけばパソコンやゲームマシンを組み立てる際に、基盤を組み立てればいいわけで非常に簡単に組み立てが実行できる。

キャラクターメイキング

ロールプレイングゲームで、主人公キャラクターの種族や職業を決めたり、知能や体力がどれくらいかを設定したりすること。「すぐれた知能を持ち、どんな魔法でも使えるが、病弱な妖精族の魔法使い」とか、「頭はそれほどよくないが、身軽で手先の器用な人間族の女盗賊」など、さまざまな個性を持ったキャラクターを作ることができる。「ウィザードリィ」のように、キャラクター作りの楽しさが魅力のゲームも多い。

筐体

「きょうたい」と読む。パソコンでは本体の箱の事をいうが、ゲームマシンでは、作動部を含む全体を言うことが多い。ゲームマシンでは派手な筐体が数多く登場しているが、そのルーツはやはりドライブゲームにとどめをさすだろう。最近

は可動式の筐体が多数現れ、中にはとんでもないほどよく動くものもある。

K（キロ）

「Kバイト」などという形でよく利用される。決して1000バイトで1Kバイトでないので注意を。1Kバイトは「2の10乗」バイト、すなわち1024バイトになる。メモリボードや、パソコン本体に実装されているメインメモリ、ROMカードの容量を表わす時に利用される。

クイックディスク

昔はシャープのパソコンにも使われていたが、今ではファミコンのディスクシステムに使われるだけとなっている。通常のフロッピーディスクが、データをランダムに（あっちこっちを自由に）読むのに対して、クイックディスクは渦巻き状に規則正しくしかデータを読まない（ファミコンの場合）。従ってかなりスピードが遅いが、ROMカセットよりも低価格にゲームを供給できる点が利点だ。

クソゲーム

ひどいゲームのこと。略して「クソゲー」とも言う。操作しづらいゲーム、バランスが悪いゲーム、まったく刺激を感じないゲームなど、プレイしていて楽しくないゲームに対する侮蔑の言葉である。ただし、「面白い」と感じる価値基準には個人差があるので、「クソゲーム」かどうかの判断は、あくまでも主観的、相対的な評価であることもつけ加えておく。

クリア

「攻略完了」の意。基本的には、ゲームを最後（エンディング）までプレイした場合に用いられる。たいていのゲーマーは、ゲームクリアを目標としてプレイにはげんでいる。ゲームをいくつクリアしたか、その数はゲーマーとしての腕前をはかるバロメーターとなる。また「ステージ3までクリアした」というように、部分的に攻略した場合にも用いられる。

クレジット

「プレイ可能な回数」を示す数値のこと。アーケードゲームで、コインを入れると加算される。1ゲームにつき、1クレジットを消費する。

ゲーセン

ゲームセンターの略称。

ゲームおたく

ゲームに対して、異常なまでのこだわりを持っている者を表わす言葉。ゲーム好きであることに違いはないのだが、「おたく」と呼ばれる者たちは、自分自身の利益のみを追求する傾向が強く、マナーをわきまえず、公徳心に反する行為をするケースが多い。したがって「おたく」という言葉には、少なからず侮蔑の意味がこめられている。

ゲームデザイン

①ゲームを設計すること。ゲーム内容や操作法、ステージ構成といった、ゲームを作るために必要な、さまざまな仕様を作る作業を指す。この作業に従事する人間を「ゲームデザイナー」と呼ぶ。
②ゲームの内容、仕様のこと。

ゲームバランス

単にバランスとも言う。ゲームの難度。また、難度調整の度合。いい、悪いでその程度を表わす。「バランスが悪い」ゲームとは、難度の調整がひどく、まともに遊べないため、プレイヤーに不快な思いをさせるようなゲームを指す。

ゲームボーイ

平成元年、任天堂から発売されたハンディゲームマシン。ソフトカートリッジを交換することによって、さまざまなゲームが楽しめる。2台のゲームボーイを専用ケーブルで連結することによって、対戦ゲームができるのが大きな特徴。「麻雀」「テトリス」などの対戦プレイは、ゲームボーイならではの楽しみである。

ゲームランク

ゲームの難度のこと。単に「ランク」とも言う。難しさの程度によって「ハード」「ノーマル」「イージー」など、いくつかのランクに分けられる。ランクの違いは、「敵の攻撃の激しさ」「敵キャラのカタさ」「制限時間の長さ」などの調節によってつけられる。

経験値

主人公が冒険のなかで、どれくらい経験を積んだかを示した数値。おもに戦闘で勝利することによって得られ、敵が強くなれば、手にはいる経験値も大きくなる。経験を積む（経験値を集める）ことによって、キャラクターのレベルが上がり、より強いキャラクターに成長していく。また、ロールプレイングゲームを定義づける要素でもある。

コマンド

キャラクターの行動を決定する命令語。おもにロールプレイングゲームで使用される。「話す」「調べる」「使う」「戦う」など、さまざまなコマンドがあるが、使用できるコマンドはゲームによって異なる。町の人々と話がしたいときは「話す」、宝箱の中身を知りたいときは「調べる」といったぐあいに、状況に応じて使い分ける。

コンティニュー

ゲームオーバーになった時、プレイを終了せずに、そのまま継続すること。この機能を使えば、ゲームオーバーになった場所からゲームを再開できるので（例外あり）、そこまでのプレイをやり直す手間がかからない。ゲームが長編化し、1プレイでは簡単にクリアできなくなったことに伴い、必然的に付加された機能といえる。

【サ】

サブ画面

装備や持ち物、コンディションといった、キャラクターに関するデータを表示するために用意された、ゲーム画面とは別のもうひとつの画面のこと。実際にゲームが展開する画面を「メイン画面」とすると、舞台裏のような画面であることから「サブ画面」と呼ばれる。スイッチひとつでメイン画面と切りかえられるようになっている場合が多い。

サンプリング

犬の鳴き声で音楽を作ったりする場合は、犬の鳴き声をサンプリングしてそれを利用している場合が多い。サンプリングとは生の音データをデジタル化することで、DATとシステム的には似ている。再生した場合に装置さえ良ければほとんど源音に近い、音を得ることができる。ゲームの効果音や、キャラクターが喋るシーンによく使われている。

ザコキャラ

主人公キャラクターの大きさと同等、あるいはそれよりも小さいキャラクターの総称。たいてい一撃で倒されてしまう。いわばショッカーの戦闘員的な存在である。

CRT

Cathode-Ray Tubeの略がCRTだが、簡単にいってしまうと、家庭用テレビのブラウン管と同じだ。これに微小な画素（てんてん）を表示して、全体のグラフィックを表示しようというものだ。考えるとパソコンのディスプレイでもテレビに利用できそうだが、実際には規格が違うのでなかなか難しい。

GM

Game Musicの略称。ゲームのBGMのことをこのように呼ぶ。最近のゲームは、音楽のできばえもゲームの良し悪しに大きく影響する。ゲームミュージックの人気はとても高く、ゲームミュージックを収録したレコードがたくさん発売されている。

CD-ROM

ミュージックCDをフロッピーディスクのように使おうというものだが、書込みはできない。つまりセーブはできないということなのだ。ただしデータ容量は凄じい。なんと530Mバイト！ 単純に考えてフロッピーディスク550枚分のデータが搭載できる勘定になる。グラフィックや音声データを大量に必要とするゲームには、まさに持って来いの記憶メディアなのだ。

CPU

中央演算装置(Central Processing Unit)といい、パソコンやゲームマシンの頭脳にあたる。まず始めにCPUが無くてはならない。有名なものとしてはZ80、68000、80286などがある。68000やZ80などはゲームマシンでも有名なので聞いたことがあるかもしれない。ちなみに68000は16ビットCPUで、Z80は8ビットCPUである。何ビットのCPUかは、一度に処理できるデータで決る。

シミュレーションゲーム

戦争や合戦などの状況（戦力、勢力分布など）をモデル化し、疑似的に戦闘を再現することを「シミュレートする」という。シミュレーションゲームは、こういった疑似的な戦闘を楽しむゲームである。戦いに勝つにはどうしたらいいか、指揮者の立場に立って戦局を見すえ、もっとも有効な作戦を考え出す。将軍気分が味わえるのがシミュレーションゲームの醍醐味である。「SLG」と略される。

シューティングゲーム

Shoot、すなわち弾を撃ち、敵を破壊することを目的としたゲーム。昔は、「スペースインベーダー」や「ギャラクシアン」のように、攻めてくる敵と戦う「防戦タイプ」のものが主流だったが、背景画面がスクロールするようになってからは「グラディウス」や「究極タイガー」のような、敵陣に攻め込んでいく「突撃タイプ」のものが主流になった。マイキャラが戦闘機や戦車などの兵器であるものが多く、弾をガンガン撃つだけの単純明快なゲーム内容なので、プレイするとスカッとする。

ジョイスティック

アメリカで大きな声で叫ばない方がいい。ある一定地域では、このジョイスティックはとんでもない意味を持っているのだ(想像にお任せします)。言わずと知れたこと、ゲーム中のキャラクターを移動させたり、アイテムを選択したりと大活躍する棒状のコントローラーがジョイスティックだ。ジョイスティックを購入する場合は、なるべく土台が重いものを選択すること。そしてなるべくがっちりした物を選んだ方がいい。結構壊れやすいものなのだ。

スクロール

ゲームの背景が、縦方向や横方向に動くこと。長いマップが少しずつ流れていく様子が、巻き物の文面を少しずつ読むのに似ていることから、スクロールと呼ばれる（スクロールは、巻き物という意味）。

ステージ

ゲームの区切りのこと。小説の「章」、映画の「シーン」にあたり、ステージが変わると場面や背景が切りかわる。「ラウンド」「面」ともいう。アクションゲームやシューティングゲームでは、ボスキャラを倒すまで、パズルゲームでは、ナゾを解き終えるまでが1ステージというケースが多い。

ステージセレクト

ゲームを開始するステージ数を、プレイヤーが自由に設定できる機能。任意のステージからゲームを始めることができるので、後半のステージだけをプレイしたいときなどに便利である。

スプライト

おもに、画面上に背景以外のものを表示するために使用される機能。たとえば、画面上を動き回っているキャラクターや弾などの絵は、このスプライトで表示されている。スプライトひとつひとつは、8×8～16×16ドット程度の小さいサイズだが（ちなみに「ドラゴンクエスト」の主人公キャラクターの大きさが、16×16ドットである）、たくさん寄せ集めることによって、デカキャラを表示することもできる。

スポーツゲーム

スポーツ競技を題材にしたゲーム全般のこと。

野球ゲームが代表格である。ほかにも、サッカー、テニス、バレーボール、バスケットボール、アイスホッケー、ゴルフ、バトミントン、アメリカンフットボールなどなど、ゲーム化されていないスポーツを探すほうが難しいほど、さまざまなスポーツゲームが作られている。

3Dスコープ

目を覆う部分に液晶スクリーンが用意され、それが画面と連動して、右目と左目に視差を発生させる。それによって疑似的に奥行が発生し、平面のディスプレイがあたかも3Dのように見える。画面表示と液晶部分の切り換えのタイミング次第では、かなり迫力ある画面が楽しめる。

セーブ

「セーブ(Save)する」という言葉通り、データを保存しておくことを言う。ゲームの場合は、その進行状況、パソコンなどの場合は作業結果を「セーブ」することになる。ROMカセットやROMカードの場合に一番困るのが、このセーブの問題だ。ROMは読み出し専用なので、書込む(セーブする)場所が無いのだ。まあ、パスワードやバッテリー付きのメモリで対応している場合が多い。

セガメガドライブ

昭和63年、セガエンタープライゼズから発売されたTVゲームマシン。16ビットCPU・68000を搭載していることで、話題をさらった。FM音源とPCM音源を搭載し、サウンド面でも優れた性能を発揮する。ソフトウェアは、ROMカートリッジで供給される。「ファンタシースターII」「大魔界村」など、マニアをうならせる作品が多い。

ソフトウェア

パソコンやゲームマシン上で作動するプログラムの事。プログラムはハードウェアと切り離して考えるため、ソフトウェアと呼ばれる。ROMカセットやROMカードの場合は、その中に直接焼付けられているし、ファミコンのディスクシステムやパソコンの場合はディスクで供給されることがほとんどだ。また、自分でプログラムを組んでもいいし、雑誌からリストを入力してもいい。それがソフトウェアなのだ。

【タ】

体感ゲーム

ゲーム画面の動きと連動して筐体自体が揺れ動く、大がかりな仕掛けのゲーム。ゲームの世界を体で感じることができるので、こう呼ばれている。ファミコンなどの普及で、テーブル型のTVゲームが家庭でも楽しめるようになったため、ゲームセンターの目玉は、体感ゲームのような大型筐体になりつつある。

タダゲーム

アーケードゲームを無料でプレイすること。

ダンジョン

地下牢、地下洞窟といった場所をこう呼ぶ。たいていは、物騒な魔物どものすみかになっていて、冒険にはもってこいの場所。多くのロールプレイングゲームの舞台になっている。ゲームに登場するダンジョンは、内部が真っ暗闇で、複雑な迷路構造になっていて、しかも、ところどころに落し穴などのワナがしかけられている。

チップ

一般には、海外でパーソナルな有料サービスを受けた時に支払う、少額の心付けのことをいう。パソコンやゲームのハードウェアでこの言葉を利用する場合は、ICの一つをチップという。基盤の上に並んでいる黒いムカデのようなもの一つ一つがチップと言ってもいいだろう。

チラつき、ガタつき

ゲーム画面に見受けられる異常のこと。「チラつき」は、表示されているキャラクターがチラチラして見にくくなったり、消えてしまったりする現象、「ガタつき」は、スクロールやキャラクターの動きがガタガタとぎこちない動きになる現象をいう。どちらも、ハードウェアの機能の限界を超えた表示をさせようとしたために、引き起こされる現象である。

通信ゲーム

パソコン通信を利用して、個人、あるいは複数のユーザーがゲームを楽しむのが通信ゲーム。一般の麻雀ゲームなどもあるが、BBSが独自に用意したシステムでゲームする場合もある。アスキーの通信ネットPCSで行なわれた「晴れた日には公園にいこう」(確かこんなタイトルだったと思う)が有名だ。

D-RAM

Dはダイナミック(Dynamic)の略。ダイナミックRAMと呼ばれ、読み出し・書き込みが自由だ。スタティックRAMと対称的に言われるのは、D-RAMが常に記憶をリフレッシュしなくてはならない、動的(Dynamic)な所を比較しての事だ。記憶はコンデンサに電気が貯まっているかどうかで判断される。

テレビモニタ

テレビをモニタとして利用するということと、テレビとモニタが一体になっている場合と2種類ある。テレビをモニタとして利用するのはゲームマシンに多く、そのインタフェースも整っている。パソコンなどで利用する場合は、信号を家庭用のテレビ用に変換せねばならず多少面倒だ。

デカキャラ

主人公キャラクターに比べて、倍以上大きいキャラクターのこと。大きさがデカいだけあって、カタいキャラクターも多い。ゲームによっては、何画面にもわたる超デカキャラもいる。「ボスキャラ」と同意語のように使われているが、デカキャラが必ずしもボスとは限らないし、ボスキャラがデカくなければいけないわけでもない。

デバッグ

バグを退治する作業をデバッグという。実に大変な作業で、中には「死人が出た」と噂されるデバッグ作業もあるぐらいだ。ゲームはプログラムが終了すると「バグ出し」という作業にはいる。これはそのゲームを実際に実行してみて、バグがないかどうかを確かめる作業を言う。当然、ありとあらゆる事をやらねばならず、非常に時間と労力を消費する。そして不都合が出た部分を(そこにはバグがある)修正するのがデバッグだ。ゲーマーの中には「デバッグ」と聞いただけで、死んだふりをするものもいる。

点かせぎ

コツコツと小銭を貯めるように、地道に得点を積み重ねること。わざとステージクリアせずに、ザコキャラを倒し続けるなど、ゲーム本来の流れからはずれてしまう場合も多いが、ハイスコアをめざすなら、たとえ1点たりともおろそかにしない心がまえも必要。ロールプレイングゲームでよく見られる、レベルをあげるための「経験値かせぎ」も「点かせぎ」の一種といえる。

トラックボール

マウスを逆さまにして、ボールを上に出したようなもの。上に出ているボールを手の平(いや、指でもいいんですけどね)で動かし、その動きがパソコンに伝達され、画面上に反映される。マウスのようにそのものを動かす必要がないので、ゲームマシンなどによく利用される。

トラップ

罠のこと。「落し穴」「つり天井」のように、通路や部屋にしかけてある大がかりなものから、「毒針」「爆弾」のように、うっかり宝箱を開けると作動するものまで、トラップにもさまざまなバリエーションがある。

ドット

TVゲームの画面は、グラフ用紙のように細かく仕切られたマス目状の構造になっていて、たとえばファミコンの画面なら、256×240個のマス目で構成されている。それぞれのマス目は非常に小さく、点にしか見えないことから、画面を構成しているマス目のことを「ドット」と呼ぶ。

ドット絵

TVゲームの絵(背景、キャラクターなど)のこと。TVゲームの絵は、画面を構成するマス目(ドット)に色をつけることによって描かれるため、このように呼ばれる。点と点をつないで描く絵なので、なめらかな曲線を表現するのが難しい。

ドット読み

1ドット単位で敵の弾をよけたり、キャラクターをピタリと安全地帯に固定したりする、上級ゲーマーならではの高度な技術。ただ、このテクニックは、天才的なセンスを必要とするもので、一般プレイヤーが身につけるには、相当の熟練が必要である。

【ナ】

2周目

ゲームのなかには、エンディングデモが終わったあと、もういちど最初から再プレイできるものがある。このように、ゲームがはじめに戻ることを「1周する」といい、1周したあとのプレイを「2周目」という。2周目のゲームは、難度がグンと上がっている場合が多い。上級ゲーマーのなかには、2周目どころか、5周も6周もしてしまう者もいる。

NES

Nintendo Entertainment Systemの略。「ネス」と読む。アメリカで発売されているファミコンのことである。ハードの性能は日本のファミコンと変わらないが、ROMカートリッジの形状や、コントローラーのコネクタなど、ハードの作りがファミコンとまったく異なる。日本で人気のあるソフト(「スーパーマリオ」「ゼルダの伝説」など)が発売されているのはもちろん、NESにしかないソフトもたくさんある。

ノーミス、ノーデス

まったくミスをしないこと、まったく敵にやられないことを言う。要するにパーフェクトなプレイのことである。上級ゲーマーになるほど、つまらないミスを避け、完璧なプレイを心がけるものである。

のまれる

アーケードゲームで、コインを入れたのにクレジットが入らないことを「コインをのまれる」と言う。

【ハ】

ハードウェア

ソフトウェアに対してハードウェアという言葉があるが、これは純粋に機械部分を意味している。例えばROMカセットを考えると、中に入っている(ROMの中)プログラムはソフトウェアだが、カセット自体はハードウェアということになる。当然周辺機器などもハードウェアに属している。大抵の場合は、ソフトウェアとハードウェアが揃って、初めてシステムとして(ゲームでも何でも)稼働する。

ハイスコア

高得点のこと。アーケードゲームでは、高得点を獲得したプレイヤーの名前(イニシャル)が記録され、デモのときに表示される。少なくともこのリストに名を連ねられるほどの得点でなければ、ハイスコアとはいえない。また、上級ゲーマーのなかには、スコアカウンターを止めてしまうほどの超ハイスコアをたたき出す者もいる。

バイト

バイト(Byte)も情報量を現す標準的な単位。パソコンでは通常こちらがよく利用される。一般的には8ビットで1バイトとなる。本当はそのコンピュータが一度にまとめて扱えるビット数の事なのだが、慣例的に8ビットで1バイトとなっている。

バグ

バグ(Bug)は「1匹いたら30匹はいる」と言

われ、まさにプログラム上のごきぶりとも言える存在だ。要するにプログラムを書き間違えた部分で、ゲームなどの場合はその書き間違え部分を使用すると「はまり」になってしまう場合も多い。見つけるのが非常に困難で「ゲーム開発時間の半分はバグを取るのに使われる」とまで言われる。それでもバグが残った状態で出荷されるゲームが多い。

バッテリーバックアップ

例えばS-RAMなどをゲーム結果のセーブ用に搭載しておき、そこにデータを収納し、内容が消えないように通電しておくシステムの事をいう。バッテリーでバックアップをせずにデータを保存できるのは、基本的には磁性体を用いた記憶媒体だ。だからディスクシステムなどの場合は、この方式は必要無いことになる。

パスワード

ゲームの進行状況、キャラクターの状態などのデータを、数字やかな文字などに変換して表わしたもの。ゲームを中断したい時、このパスワードを記憶しておけば、中断したところからゲームを再開することができる。「ドラゴンクエスト」で、パスワードのことを「復活の呪文」と呼んだことから、「呪文」と言われるようにもなった。

パズルゲーム

指先のテクニックだけでなく、知恵をしぼらないと解けない頭脳派のゲーム。アクションやシューティングにはない、じっくり考える楽しさを満喫できる。

パソコン通信

パソコンとモデムを利用し、電話回線を通じてデータのやり取りをすることをいう。基本はパソコン同士の通信だが、「ホスト」と呼ばれる情報センターにデータをパソコンで送り込むことで、仲間と手紙のやり取りをしたりする形もある。今では「パソコン通信」というとホスト局を利用したものの場合がほとんどだ。ホスト局はBBSと呼ばれる場合が多い。暗い暗いパソコンおたくもたまにいるので注意。

パターン

「こうすれば必ずこうなる」ということがハッキリとわかっている、型にはまったゲームの進め方、あるいは攻略法のこと。いつまでもゲームを続けていられるようになるパターンを、「永久パターン」、そのパターンを実行してしまうと、ゲームの進行が止まってしまうようなパターンを「はまりパターン」と言う。

パラメータ

いわゆる変数のことだが、ゲームでは、キャラクターの能力を表す項目のことを指す。「HP」「MP」などがその代表例。このほかにも「攻撃力」「防御力」「すばやさ」「かしこさ」「器用さ」など、さまざまなパラメータがある。それぞれのパラメータの数値によって、キャラクターの能力が表される。ゲームが進行して、キャラクターが成長すると、このパラメータも変化する。

パワーアップ

主人公の能力（おもに戦闘力）が向上することを言う。たとえば、シューティングゲームなら、弾の破壊力が強くなったり、発射できる弾の数が増えたりすることを指し、ロールプレイングゲームなら、レベルが上がり、攻撃力や防御力など、キャラクターが強くなることを指す。パワーアップすれば、容易に敵を倒すことができるようになり、ゲーム展開が有利になる。

PCM音源

PCMとは、Pulse Code Modulationの略。音合成の一手段で、音を秒ごとのパルスにわけ、そのデータを使って音を発生させる。パルス符号変調ともいう。パルスの区切りを多くすれば多くするほど、より原音に近い音声が得られる。デジタル録音の代表格といっていいだろう。

PCエンジン

昭和62年、NECから発売されたTVゲームマシン。コンパクトさが魅力で、ハードウェアとしての性能も、ファミコンに比べ、かなり優れている。また、拡張性にも優れており、CD-ROMプレイヤー、グラフィックツールなどとの周辺機器と接続が可能である。ソフトウェアは、ROMカード（テレホンカードと同サイズ）と、CD-ROMによって供給される。なお、CD-ROMソフトを使用するには「CD-ROM²」システム（プレイヤーとインターフェイスユニット）が必要。「プロテニスワールドコート」「ガンヘッド」など、名作ソフトがたくさん発売されている。

ビット

別にモビルアーマーの周りを飛び回っているわけではない。コンピュータの情報量の基本とも言える単位の事をビット（Bit）という。１ビットで２進数の１桁を表現する。すなわち１か０かを表現することになる。「４メガ搭載！」とゲームマシンで威張っている場合は４メガビットの事の場合が多い。

ファミコントレード

全国に氾濫したファミコンを利用して、財テクブームをあおった張本人。ファミコンとモデムを利用し、情報センターに通信し（アクセスし）様々な株価情報をファミコンで受信するのがこのシステム。決してゲームではないし、有料な場合が多いので勘違いしないように。将来「ぼくは財テクで、働かないで食っていく」と思っている人にはいいかも。

ファミリーコンピュータ

昭和58年に任天堂から発売されたTVゲームマシン。現在、その普及台数は1300万台におよぶと言われ、ソフトのタイトル数も、他のゲームマシンとは比較にならないほど多い。ソフトウェアはROMカートリッジ、およびディスクカードによって供給される。なお、ディスクカードのソフトウェアを使用するには、別売の「ディスクシステム」が必要。「スーパーマリオブラザーズ」「ドラゴンクエスト」など、ゲーム史上に輝く、ミリオンセラーソフトも数多くある。また、平成２年の夏には、ファミコンの上位機種である16ビットTVゲームマシン、「スーパーファミコン」が発売される予定である。

フロッピーディスク

ずーっと前は、パソコンでプログラムを作成してもそれをセーブするのはテープレコーダーだった。その後で登場したのがフロッピーディスクだ。ただ原理はテープと変りない。塩ビの円盤に磁性体を塗ったものがフロッピーディスクなのだ。サイズとして現在主流なのは、5インチと3.5インチ（8インチは若干古い）。容量としては1.2Mバイトと640Kバイト、そして320Kバイトの3種類だ。ディスクシステムのディスクはこれらのどれでもなく「クイックディスク」と呼ばれているものだ。

プログラム

難しくいうと「CPUに対して与えられる命令の集合体」ということになるが、簡単にいうと「パソコンやゲームマシンをどう動かすか」ということを書いた手順書の事だ。たとえば、BASICなら、１行１行CPUが解釈して命令を実行する。他にも構造化言語、アセンブラなど書かれたプログラムがある。

ベクタースキャン

通常のディスプレイ表示は、点を数多く表示してグラフィックスを作り上げるが、ベクタースキャンは線分の始点から終点までを表示する方式。線データとして形を表示するので、高速描画が期待できる。例えばオシロスコープやCAD（作図）専用ディスプレイなどに多く用いられている。

ボーナス

ステージクリアしたときなどに加算される、「ごほうび」的な得点。通常の得点に比べて、破格な点数が手にはいる。また、プレイの要領がいいほど高得点を得られることが多い。ハイスコアをめざすなら、いかにボーナス点を稼ぐかが大きなポイントとなる。

ボスキャラ

ステージの終盤に登場する強い敵キャラクターのこと。ボスと名がつくだけあって、ザコキャラよりも目立つ、特徴的なキャラであることが多い。ちなみに強いとは、「攻撃が激しい」「やたらとカタい」ということである。

ボディソニック

スピーカーや振動装置が筐体の座席に埋め込んであり、ゲームの進行に合せて臨場感溢れるムードが体感できる。「骨の振動を通して音を聞く」という、骨伝動という原理を応用しており、乗物酔いにかかりやすい人はボディソニックだけで酔ってしまうこともある。特に筐体の激しく動くゲームでは、「吐いた」人までいるそうだ。



麻雀ゲーム

文字通り、麻雀を題材にしたTVゲーム。ファミコンやパソコンでは、人間臭いアルゴリズムを搭載したコンピュータ雀士と対戦する、麻雀シミュレーションともいうべき本格的な麻雀ゲームもあるが、アーケードゲームにおいては、対戦相手の女の子の服を脱がせることに主眼を置いた「脱衣麻雀ゲーム」が主流になっている。最近は、女の子の絵が悩ましくアニメーションしてしまうものもある。

マイキャラ

主人公キャラのこと。

マウス

キーボードと同様にパソコンなどに命令をインプットするのに利用される。通常ボタンが２ついており、中には机など下についてコロコロところがるボールが入っている。マウスを動かすと中のボールも動き、その動きがパソコンに伝達され画面上のカーソルが移動する。指定したい点にカーソルが移動した時に、ボタンを押してパソコン命令を伝えるのである。

マスクROM

覆面を被っているLSIの事ではない。生産時に特定の内容が記憶された状態で作成される。従って、プログラムにバグが無い場合にのみ利用される。ゲームなどに利用されるROMを作成する場合など、大量に同様のROMを作る場合は、マスクROMが利用される。

マネーパワークリア

アーケードゲームにおいて、資金力にモノをいわせ、湯水のごとくコインをつぎこみ、強引にゲームを最後までクリアしてしまうことを言う。

マルチエンディング

ゲームの終わり方が数パターン用意されていること。ゲーム中のプレイヤーの行動によって、ハッピーエンドになったり、不幸なエンディングになったりする。

マルチプレイヤーゲーム

数人のプレイヤーが同時に参加することができるゲーム。数人が同じ目的のために協力しあうタイプのものと、プレイヤー同士が対戦するタイプのものがある。「ファミスタ」などの対戦スポーツゲーム（とくに野球ゲーム）に人気がある。また、PCエンジン用のゲームには、5人同時に遊べるものもある。

見切る

敵の動きや攻撃パターンを見極め、完璧な攻略法を身につけること。

無限増殖

主人公キャラクターの残り数（プレイヤー数）を、限りなく増加させること。無敵コマンドと並び、裏ワザの定番といえるものである。キャラクターの数を増やし、数を頼りに難しいゲームをクリアするのも、攻略テクニックのひとつといえる。

無敵

主人公キャラクターが、敵の攻撃をいっさい受けつけなくなること。無敵状態の主人公は、死なないばかりか、敵に体当り攻撃をできる場合が多い。また、一定の操作をすることによって（例.Aボタンを押しながらスタート）、ゲーム中ずっと主人公が無敵状態になる「無敵コマンド」が、裏ワザとして隠されているゲームも少なくない。

M（メガ）

「Mバイト」や「Mビット」という形で利用される。計算方法はK（キロ）と同様、「2の10乗」が基準。1024Kバイトが1Mバイト、1024Kビットが1Mビットとなる。「やったぜ4Mゲームの登場だ！」なんていうコピーがついているROMゲームは、そのほとんどが4Mビットのゲームだ。

メモリ容量

RAMやROMのメモリの総量を言う。メモリは高価なので、この容量が大きければ大きいほどお金がかかっているということになる。が、ゲームの内容にはほとんど関係ない。パソコンの場合などは、これが大きければ大きいほどお買い得ということにもなる。ただパソコンでもゲームでもそうだが、メモリ容量がそのままユーザーが使えるメモリとはならないので注意して欲しい。

モデム

パソコン通信に利用し、電話回線を通じてデータをやり取りする機械。パソコン通信をやろうとする場合には必需品だ。日本語にすると、「変調復調装置」ということになるが、そのままではMOdulator DEModulatorとなり、“MO”と“DEM”を取ってMODEMとなる。原理は直流信号を交流信号に変換（変調）し、交流信号として受信したデータを直流信号に変換（復調）することである。

モンスター

人間を恐怖におとしいれる、異形の生物の総称。ゲームの世界には、絶対に欠かすことのできない存在である。化け物、怪物、怪獣、悪魔、妖怪などなど、呼び名は違っても、どれもみなモンスターであることに違いはない。



ライフ

文字どおり「命」のことだが、ゲームでは、主人公を動かす燃料のように考えられている。主人公が敵の攻撃でダメージを受けると、ライフの量が減り、0になると主人公は死んでしまう。「エネルギー」「スタミナ」とも言う。また、ロールプレイングゲームでは、ライフのことを「HP（ヒットポイント）」と呼ぶ。

RAM

某アニメの主人公はLAM。RAMはランダム・アクセス・メモリ（Random Access Memory）の略。日本語では随時読み出し書き込みメモリと言われる。全く同じ時間で内部のどの場所でも、読み出し・書き込みができるのが特徴だ。RAMを構成するチップの一つ一つをRAMチップといい、これが集まってRAMとなる。通常、通電が停止すると内容が消えてしまう。

レーシングゲーム

自動車レースをテーマにしたゲーム。昔は、前方から降ってくる車をよけるばかりのアクションゲームだったが、実際に車を走らせているような感覚で楽しめる3D画面のレーシングゲームが登場してから、爆発的な人気が出た。最近は、大がかりな体感レーシングゲームや、複数のプイレヤーが競争できる、通信機能つきのレーシングゲームに人気が集まっている。

レベル

①キャラクターの強さ、あるいは成長の度合いを示す数値。レベルの高いキャラクターほど、優れた能力（攻撃力、防御力、魔力など）を持っている。ロールプレイングゲームでは、経験値を集めることによって、キャラクターのレベルが上昇する。②ダンジョンや塔などの階数を示す単位。たとえば、5階のことは「レベル5」と言う。

連射

短時間に数多くの弾を撃ち出すこと。シューティングゲームの攻略では、連射の腕前が重要なカギとなる。指をどれだけ激しく動かせるかがポイント。「ケイレン撃ち」「ピアノ連打」「こすり連射」など、さまざまな流儀（?）がある。また、市販されているTVゲームマシン用のジョイスティックには、ボタンを押しているだけで、連射しているのと同じ効果を発揮する「連射機能」のついたものが多い。

ロード

セーブに対してロード（LOAD）という言葉がある。作業や進行状況を、前回セーブしたところから、やり直すため必要なデータを読み込む（ロードする）ことを言う。当然セーブを忘れるとロードは出来ない。セーブを忘れて貴重なデータをロードできなくなった場合に人にわめき散らすのはよしましょう。

ロールプレイングゲーム

Role Playとは、「役を演ずる」という意味で、ロールプレイングゲームとは、主人公になりきって遊べるゲーム、といったところだろうか。真っ暗なダンジョンをおそるおそる探検したり、強そうなモンスターに出くわしてビックリしたり、主人公の気持ちになって冒険を楽しめるところが魅力。「RPG」と略されることが多い。

ROM

リード・オンリー・メモリー（Read Only Memory）の略。通常、プログラムが書き込まれており、そのプログラムを読み込んで利用する。ユーザーがデータを書き込むことは出来ない。マスクROMもEP-ROMも通常ここに分類される。ROMカートリッジやROMカードなどの形で、ゲームマシンでは利用されている。



1UP

「ワンナップ」と読む。プレイヤーの残り数が1つ増えること。一定の得点に達するか、あるいはアイテムを取ることによって1UPするゲームが多い。

TO BE CONTINUE

NESCO

ゲーマーハンドブック

「TVゲームワールド」冒険の手引き

1989年11月28日　第1刷

監　修　いとうせいこう

発行人　鈴木琢二

発行所　ネスコ（日本映像出版株式会社）
東京都千代田区紀尾井町3-23 文春ビル内　〒102
TEL　03－265－1211（代表）

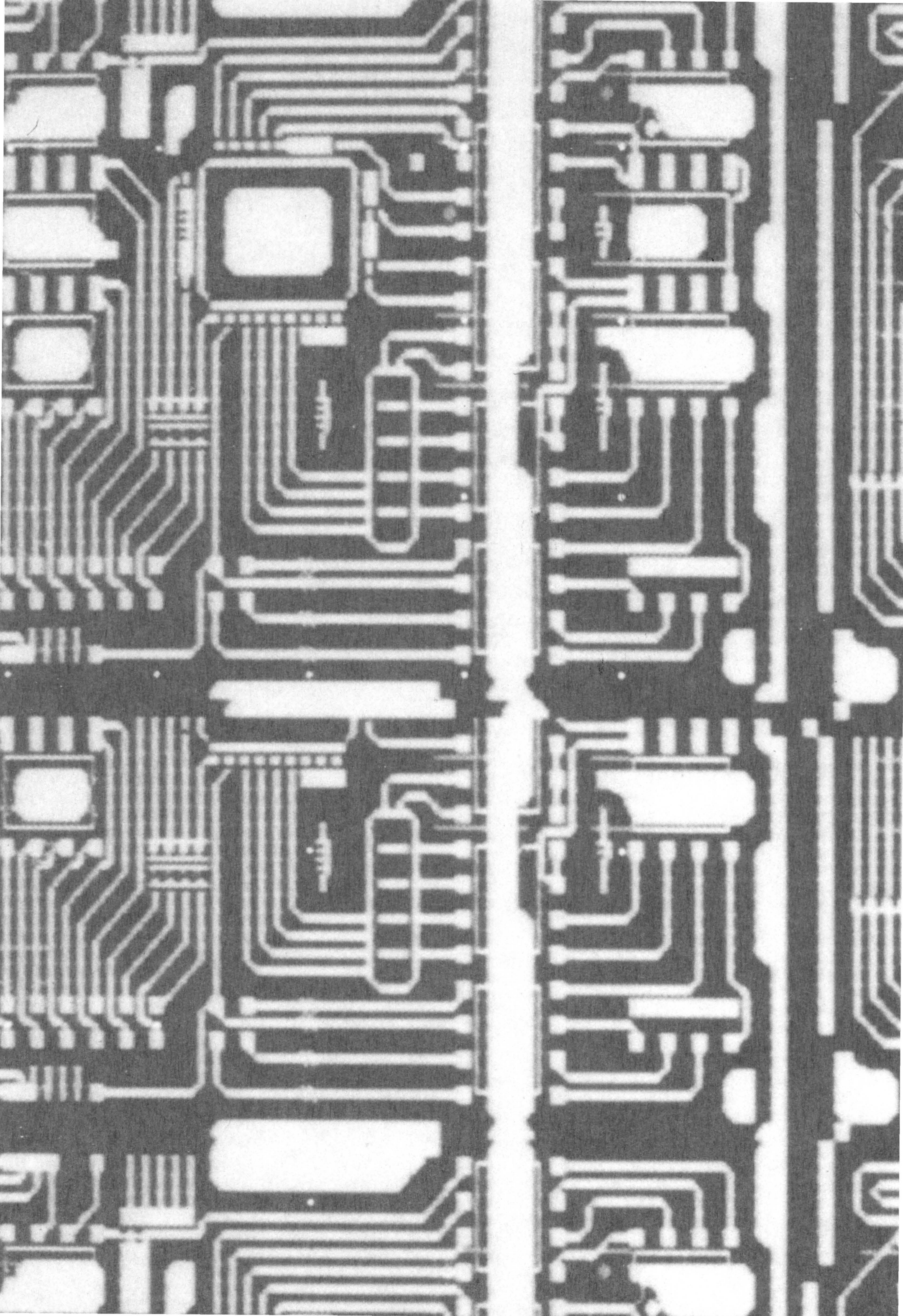
発売元　株式会社　文藝春秋
東京都千代田区紀尾井町3-23　〒102
TEL　03－265－1211（代表）

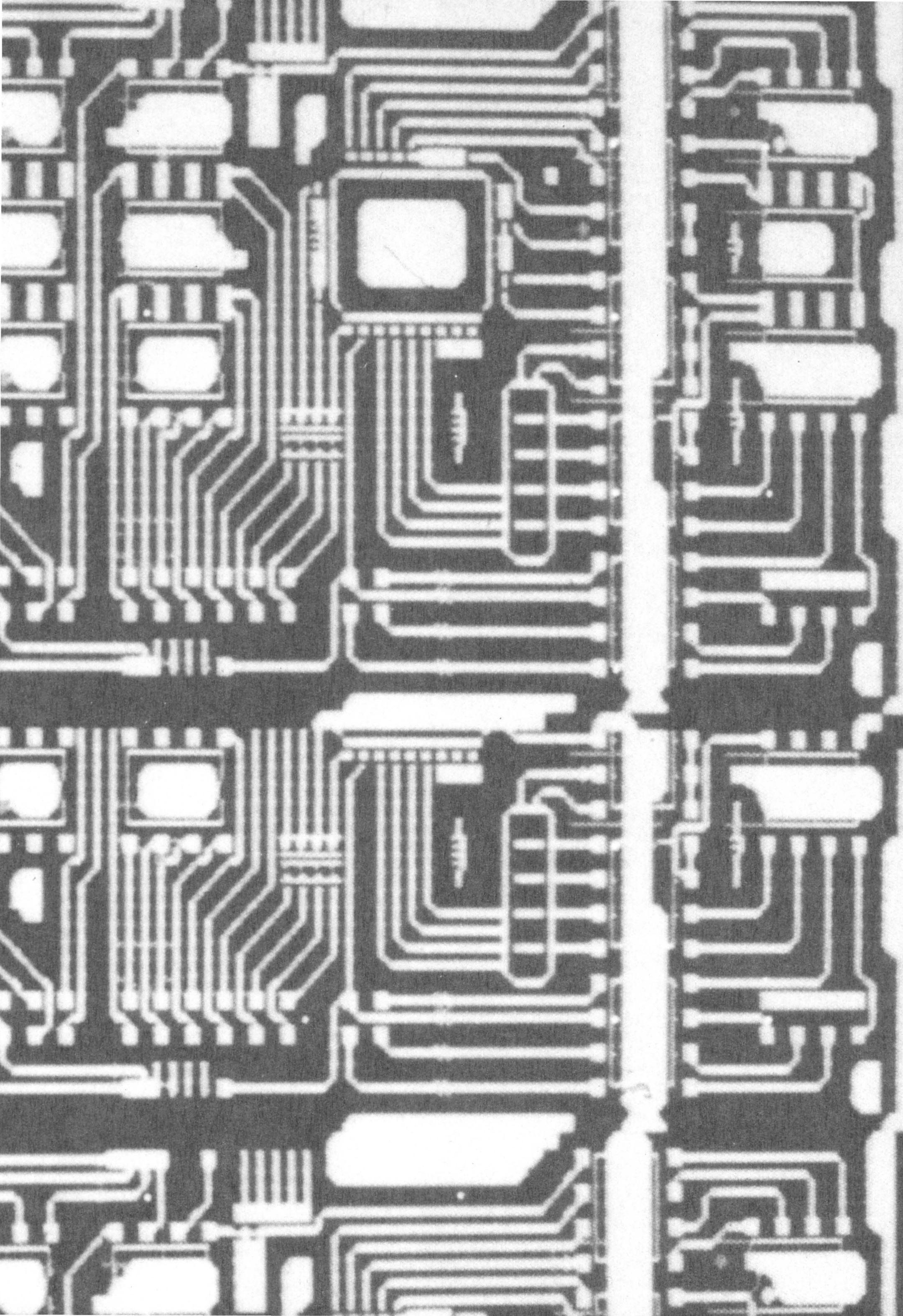
印刷　凸版印刷　　製本　凸版製本

ISBN 4-89036-779-9

落丁、乱丁本は、お手数ですが文藝春秋営業部宛お送り下さい。
送料小社負担でお取替致します。

PRINTED IN JAPAN



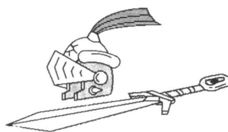


1UP
9999

HIGH SCORE
999999

CONGRATURATION!

	SCORE	ROUND	NAME
1.	999999	32	********
2.	256430	18	NINJAMAN
3.	243520	17	COKE
4.	205100	15	Y.FUNAKI
5.	194370	15	S.I.



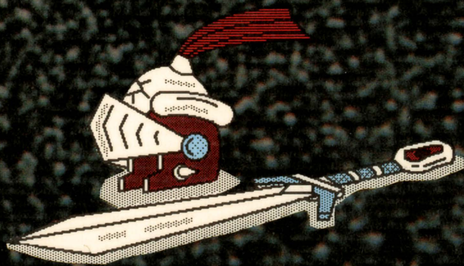
NESCO

1UP
999999

HIGH SCORE
999999

CONGRATURATION!

	SCORE	ROUND	NAME
1.	999999	32	********
2.	256430	18	NINJAMAN
3.	243520	17	COKE
4.	205100	15	Y.FUNAKI
5.	194370	15	S.I.



NESCO

発行 ネスコ　発売 文藝春秋　定価1600円(1553円)
ISBN4-89036-779-9 C0076 P1600E

ゲーマーハンドブック

「TVゲームワールド」冒険の手引き

いとうせいこう監修

NESCO